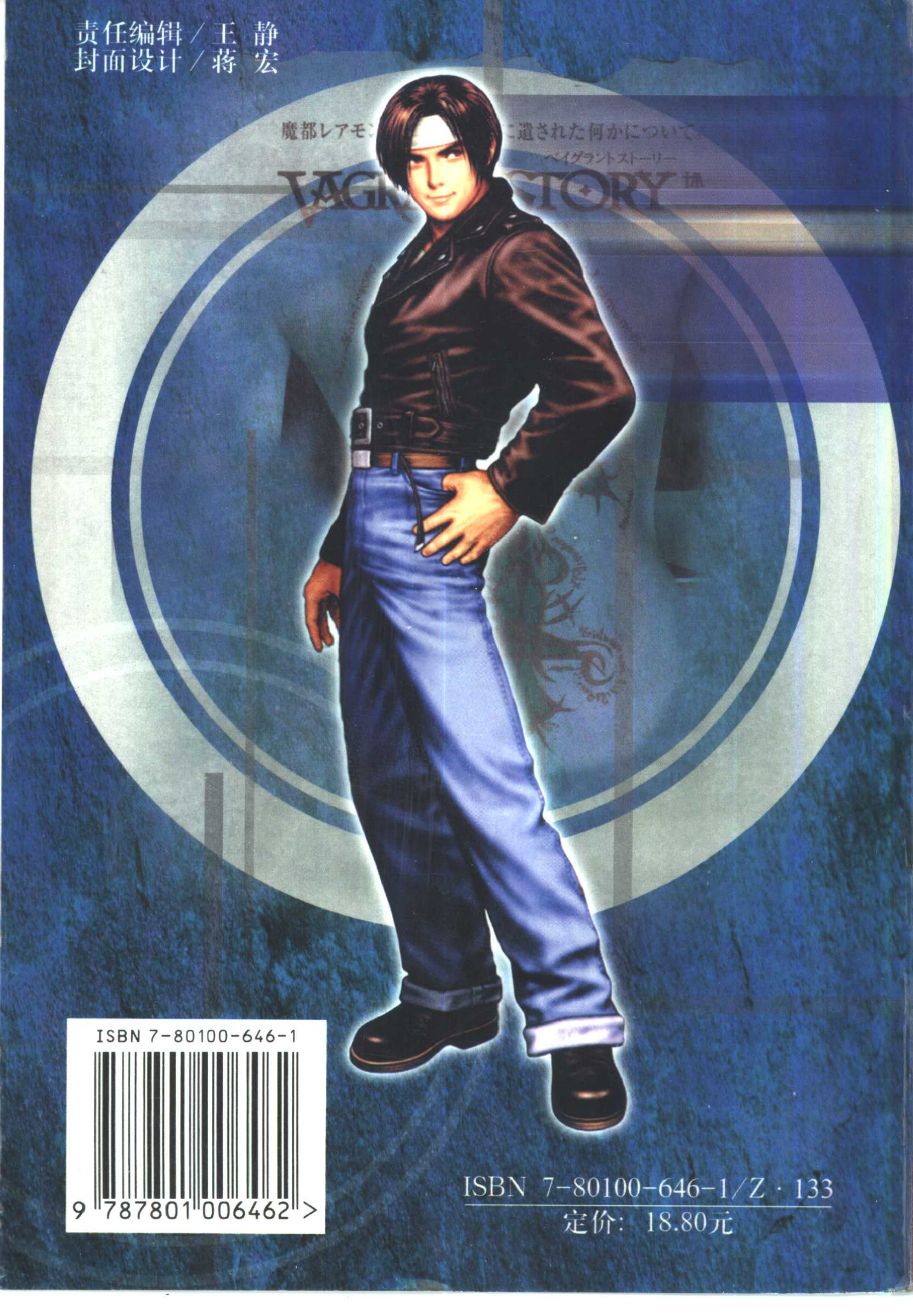

TV电玩帝国
GAME FANSCLUB
GAME FANSCLUB
TV电玩帝国
疾风少年/编著
放浪冒险谭
Dance Dance
Revolution
全城跳舞街！
狂热跳舞街
特别专辑
PS2 DC
深度研究
中华工商联合出版社


责任编辑／王　静
封面设计／蒋　宏
魔都レアモン
に遺された何かについて
ベイグラントストーリー
ISBN 7-80100-646-1
9 787801 006462 >
ISBN 7-80100-646-1/Z · 133
定价：18.80元



TV电玩帝国

疾风少年/编著

放浪冒险谭

中华工商联合出版社

责任编辑:王　静
封面设计:蒋　宏

图书在版编目(CIP)数据

TV电玩帝国/疾风少年编著．-北京:中华工商联合出版社,2000.4

ISBN 7-80100-646-1

Ⅰ.T… Ⅱ.疾… Ⅲ.电子游戏机-游戏卡-基本知识 Ⅳ.TS952.83

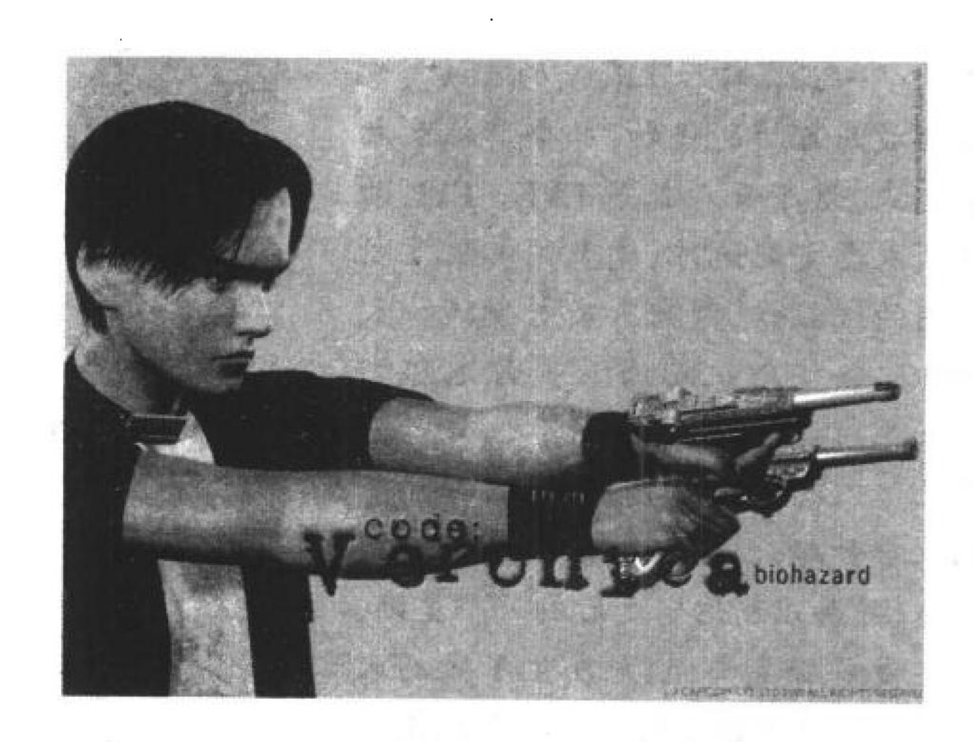
中国版本图书馆CIP数据核字(2000)第06589号

中国工商联合出版社出版、发行
北京东城区东直门外新中街11号
邮编:100027　电话:64153909
北京市振兴印刷厂印刷
新华书店总经销

850×1168毫米　1/32　印张11　265千字
2000年4月第1版　2000年4月第1次印刷
印数:1-9000册
ISBN 7-80100-646-1/Z·133
定　价:18.80元

目　　录

游戏攻略



寄生前夜 2(Parasite Eve Ⅱ)

在 1997 年圣诞节前夕,纽约卡尼基会堂发生了一件人体自燃事件,警方当即封锁现场,其实这是由 NMC 怪物 EVE 造成的……正在舞台上表演的女演员忽然变身成为可怕的怪物,并令其他生物自焚起来,这个女人就是 EVE。EVE 为了取代人类支配地球,竟利用其他生物细胞内的线粒体,侵袭人类并制造出大量 NMC,令整个纽约陷入一片危机之中。女主角 AYA 就是受害者之一,她发现自己体内的线粒体产生异变,并令身边的人自焚起来,幸好她还能控制这些线粒体,并加以利用。之后的一个星期,EVE 在曼哈顿岛与 AYA 发生了数场激战,称为“曼哈顿岛事件”。虽然 AYA 在海军的协助下消灭了 EVE,但她却发现自己体内的“线粒体”已经开始失控,而且有些 NMC 还在纽约某个地方生存着。本游戏发生在 2000 年 9 月,AYA 已经开始把过去淡忘的某一天……



名词注解

MITOCHONDRION:

MITOCHONDRION中译“线粒体”,是生物细胞里产生能量ATP的组织。和细胞核不同的地方,是线粒体拥有自己的遗传因子。在远古时代,有些线粒体反噬了细胞核而把本体变成一只寄生兽,这个传说一直流传着……

NMC:

全名为NEO MITOCHONDRION CREATURE。是被线粒体反噬了细胞核而变成的怪物的统称。基本上NMC是由人类或生物异变而成。

MITOCHONDRION EVE:

这是另一个远古流传下来的传说,一些在非洲生活的女性,经过线粒体异变而导致拥有神话般的力量。这些女性被称为MITOCHONDRION EVE。

ANMC:

ARTIFICIAL NEO MITOCHODRIA CREATURE,和NMC不同的地方,是他们拥有一些不属于自然生物的机械部分,现在已经确认他们的脑部被植入一种名为“IMPLANT PART”的物体,这些东西在游戏开始后不久便会遇到。还有一点,ANMC的外型和NMC有很大的分别,一般NMC的外型会比较接近他们原来的外型(例如蝙蝠),但ANMC的动作和外表则比较接近人类的形态,跟他们的原型有很大出入。

M.I.S.T:

政府为了防止“曼哈顿岛事件”再发生而成立的机构,全名为MITOCHONDRION INVESTIGATION AND SUPPRESSION TEAM,主要任务是调查及消灭NMC。政府认为公开了有关NMC的事会为市民带来一片恐慌,所以一般人是不会知道有M.I.S.T和NMC这种怪物存在的。政府内部,也只有极少数高级官员才知道。M.I.S.T组织一共有12个工作人员,其中七个是专门负责狩猎NMC的猎人(HUNTER),而AYA正是其中之一。

全角色介绍

人物关系图







PIERCE D. CARRADINE

31岁

PIERCE在M.I.S.T里担任情报员。由于曾经做过HACKER(电脑黑客,专门非法侵入他人电脑并偷取资料),所以懂得很多收集情报的方法。另外,他因为终日埋首电脑而没有多少朋友,但与AYA特别谈得来。

AYA BREA

27岁



联邦调查局(FBI)洛杉矶分局的调查官,实际上是M.I.S.T的猎人。3年前,纽约发生了史上最混乱的曼哈顿岛事件。当时仍是纽约市警的AYA,在海军的协助下,成功解决了EVE对人类的威胁。然而,她发觉自己体内的线粒体再次产生异变。虽然已经能够成功抑压着它,但还未到完全压制的地步。为了不伤及自己的同伴,AVA在事件结束后,便毅然退出警队。在秘密组织M.I.S.T创立后,她应邀成为M.I.S.T猎人组一员,并对付不断向西扩展的NMC。AYA因受了线粒体的影响,身体细胞活性化,所以她的外表看起来比实际岁数年轻。她冷酷的外表,正是强行抑压着自己感情,防止体内的线粒体失控的结果。



JODIE BOUQUET

24岁

是M.I.S.T的武器控制员,经常口若悬河,但为人友善,对电机工程学的认识更是无人能出其右。JODIE的强项是改造武器,被她改装过的武器都深受猎人们信赖,是游戏初期的武器商。

KYLE MADIGAN

29岁



实力超乎想像的神秘人物。因为调查NMC而出现在AYA面前,后来成为她的同伴。之后,除了一直跟随着AYA之外,也会参与战斗,不过他只是一个典型的NPC,玩家不能操控他,而且KYLE拥有自己的HP值,当被扣尽便会GAME OVER(不过这几乎是不可能发生的事,因为他异常厉害)。自称是私家侦探,但其实是……



ERIC BALDWIN

50岁

指挥M.I.S.T的上级特别搜查官，也是AYA的顶头上司，他不会到现场，只会用电话联络部下。为人沉着冷静而且高傲，所以下属对他敬重之余也会带点不满。基本上，他是个只出场一次的小角色……

PUPERT BRODERICK

37岁

曾经是一个相当和蔼和勤奋的人，但自曼哈顿岛事件后，他的性格便有了180度的改变，原因是他的家人都被NMC杀掉了。封闭所有感情的他，全心全意去灭绝所有NMC，这也是他加入猎人行列的原因。



GARY DOUGLAS

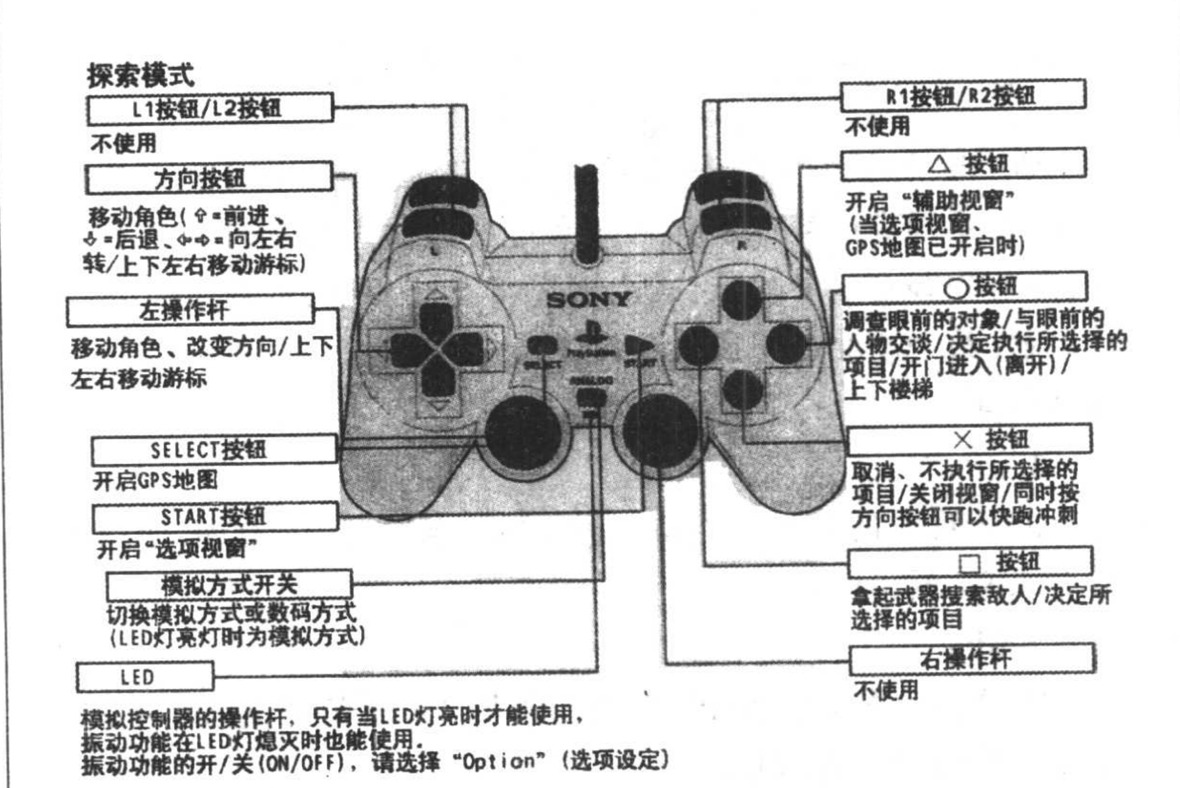
56岁

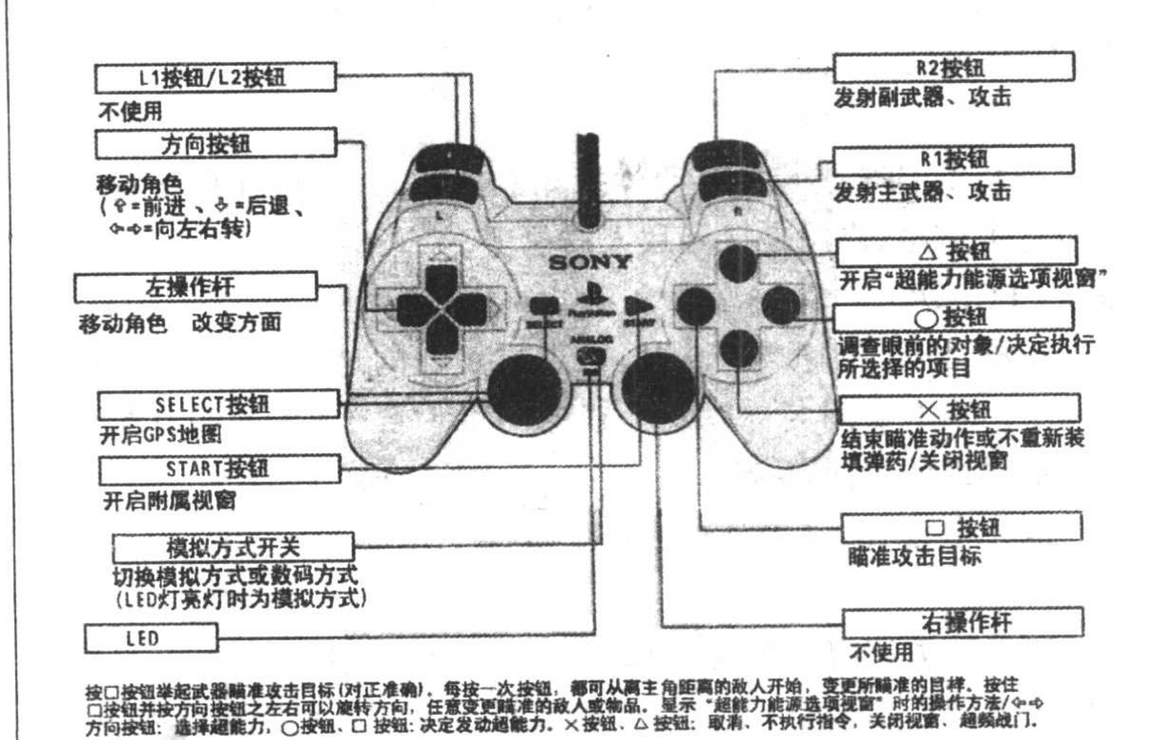
曾经是越战中的“英雄”,其战绩多次被表扬,但在一次战事中,GARY被地雷夺去了一条腿。之后他便在乡下DRY FIELD经营废车解体厂,并打算和爱犬在该处的小屋终老。由于他是枪械爱好者,因此拥有不少枪械精品,并在游戏中担任武器商的角色。



FLINT

GARY的爱犬,外表聪明而且有灵性,虽然一开始对AYA并不友善,但后来却十分喜欢亲近她,AYA也是因为FLINT才找到GARY的住所。


探索模式
L1按钮/L2按钮
不使用
方向按钮
移动角色(⇧=前进、⇩=后退、⇦⇨=向左右转/上下左右移动游标)
左操作杆
移动角色、改变方向/上下左右移动游标
SELECT按钮
开启GPS地图
START按钮
开启"选项视窗"
模拟方式开关
切换模拟方式或数码方式
(LED灯亮灯时为模拟方式)
LED
R1按钮/R2按钮
不使用
△ 按钮
开启"辅助视窗"
(当选项视窗、GPS地图已开启时)
○按钮
调查眼前的对象/与眼前的人物交谈/决定执行所选择的项目/开门进入(离开)/上下楼梯
× 按钮
取消、不执行所选择的项目/关闭视窗/同时按方向按钮可以快跑冲刺
□ 按钮
拿起武器搜索敌人/决定所选择的项目
右操作杆
不使用
SONY
模拟控制器的操作杆，只有当LED灯亮时才能使用，
振动功能在LED灯熄灭时也能使用。
振动功能的开/关(ON/OFF)，请选择"Option"(选项设定)


L1按钮/L2按钮
不使用
方向按钮
移动角色
(⇧=前进、⇩=后退、⇦⇨=向左右转)
左操作杆
移动角色 改变方面
SELECT按钮
开启GPS地图
START按钮
开启附属视窗
模拟方式开关
切换模拟方式或数码方式
(LED灯亮灯时为模拟方式)
LED
R2按钮
发射副武器、攻击
R1按钮
发射主武器、攻击
△ 按钮
开启"超能力能源选项视窗"
○按钮
调查眼前的对象/决定执行所选择的项目
× 按钮
结束瞄准动作或不重新装填弹药/关闭视窗
□ 按钮
瞄准攻击目标
右操作杆
不使用
SONY
按□按钮举起武器瞄准攻击目标(对正准确)，每按一次按钮，都可从离主角距离的敌人开始，变更所瞄准的目标。按住□按钮并按方向按钮之左右可以旋转方向，任意变更瞄准的敌人或物品。显示"超能力能源选项视窗"时的操作方法/⇦⇨方向按钮：选择超能力，○按钮、□ 按钮：决定发动超能力。×按钮、△ 按钮：取消、不执行指令，关闭视窗、超频战门。

系统介绍

在《PE2》的世界里，玩家基本上是操控主角 AYA 在版图中移动，逐步调查以解开各样谜题来进行游戏。与敌人战斗的部分，比前作加重了动作性，敌人也变得更为难缠，因此在进行游戏之前，第一步就是先认识如何行动。

战斗画面

1 HP

AYA 现时的体力。当体力为 0 的时候便 Game Over，使用回复剂或 PE 便可回复。

2 MP

消费便可发动各种 PE 攻击。不同 PE 所消费的 MP 不同，在战斗后便会自动回复。

3 装弹数

现在所使用武器的装填弹数。当数字减至 0 时便需要 RELOAD 重新装填子弹。

4 雷达

当装了 GPS 或装备有动体探知器的防具时，战斗画面便会显示这个雷达，作用是探测敌人的位置。

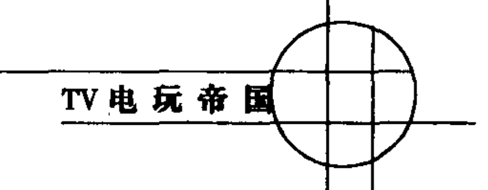
按 SELECT 掣

在移动画面时按 select 掣，可观看版面的地图，不用担心会迷路了。所有房间名称以及上锁的门可一目了然，再按△掣可看到更详细的情报。

战斗中按 select 则是转换震动机能。

移动

移动的方法有步行与奔跑两种，步行是使用方向掣，奔跑则是使用方向掣加 × 掣，不论在平时或是战斗中皆可随意奔跑，而步行则主要是为防发出脚步声，以避过敌人的耳目。



步行

移动速度缓慢,主要是用以回避战斗。

奔跑

移动时基本上是以奔跑为主。为方便起见建议先在Option将移动由步行转成奔跑。

升降

在梯级等地方前只要按○掣便可升落。

COMMAND

在战斗中所使用的指令基本分3种。

ATTACK

按R掣,AYA便会向面对的方向攻击,如瞄准了某敌人的话则会先集中攻击该敌人。

ITEM

按Start掣后便可选择使用的道具,但事前必须已经装备了该道具,否则便不能使用。

PE

按△掣便可唤出PE视窗,以选择要使用的PE。除了回复HP的ヒーリンゲ外,其余PE技都只限在战斗中使用。

可自由变更武器

在平常时候武器当然是可随时变更。但在战斗中要变更武器的话,须先在防具上装备该武器,当然对应的子弹也别忘记要同时装备。

依靠防具增加HP、MP的最大值

在游戏中AYA本身是不会提升等级的,如要增加HP及MP的最大值,便只有从防具上入手。因此防具的选择相当重要。

简单方便的Help按钮

在Menu的画面中,按△掣便能利用Help功能。玩家只须在指定的道具处按△掣,便能看到关于该道具的详细资料。如

该道具是初次入手的话，由于暂时未有识别它的资料，便会在名字前以“?”的符号来表示。而在地图的画面按△掣也可得到一些简单的提示，若玩家遇到了障碍的话，不妨多利用 Help 功能。

基本动作

SAVE

游戏储存进度的方法，是利用电话进行 SAVE。当 AYA 倒下来后，便可在 SAVE 的位置重新开始。所以在遇见电话的时候，最好即时作 SAVE。

KEY

在搜查过程中所得到的重要道具，都会保存在 MENU 的“KEY”栏里。当在某处遇到阻碍时，回头检视一下所得道具，很可能会有一些眉目。知道了道具的用途后，就可利用它们开启新的道路。

OPTION

OPTION 是选择震动机能 ON/OFF 及按钮的变更等等。玩家若对游戏预设的按钮不习惯，可在 OPTION 自行更改至适合为止。如 AYA 的基本移动方法，若由步行转为走行，按方向掣便会直接奔跑，十分便利。此外于战斗中按 SELECT 掣可以转换震动的机能。

SEARCH **探索**

《PARASITE EVE Ⅱ》是一个解谜性浓厚的游戏。在游戏中，会有众多的谜题需要 AYA 去解决。当然玩家若解不开谜题的话，故事便不能发展下去，因此必须清楚解谜及调查所需注意的地方。

射击训练

要习惯动作性高的战斗系统，到射击训练场练习是最好的途径。这里有 5 个难度供玩家选择，初期当然是选最低 的 Lv.1 最适合。而最高的 Lv.5 难度连开发的人员都自称应付不来呢!

适合自信过盛的人挑战。当射击训练取得高分数时，可以得到额外的 BP，这时往火器管理室找 JODIE，便能获得道具奖赏，是十分有趣的迷你游戏。

高得点可得到 BP

在训练中获得高分数，便可得到一定的 BP。难度愈高，获得多 BP 的机会也愈高。

选择自己喜欢的背景音乐

开始训练之前，可在 3 首 BGM 中选择其一，而这些 BGM 也在一般战斗中播放。

Lv.1

第一级的目标并不会移动，是用来熟悉瞄准的简单练习。

Lv.2

目标会开始移动，而有种 3 色的目标耐久力特高，当然击倒它可得到高分。

Lv.3

这等级开始 AYA 会走进射击场里攻击，并有女性人质出现。

Lv.4

第四级是 PIERCE 专门设计给 AYA 的，开始需要使用 PE 来攻击。

Lv.5

这级的目标逃走速度很快，而且天花板会放出电流，杀伤力非常强。

训练目标的耐久力及分数

Lv.1～2

目标种类	耐久力	得分
Yellow Target	12	200
Brown Target	20	400

Red Target	28	600

Lv.3～4

目标种类	耐久力	得分
Bacterium	32	600
Bear	24	1600
Monkey	16	900
Rat	12	500
Scorpion 60	2400	
Snake	36	500
Spider	28	1300
Bee	20	3000
Crow	12	600
Woman	1	－3000

训练 BONUS

Lv.	得分	BP	奖品
1	8000～8999	100	N/A
	9000～9999	200	9mmビトラ×50
	10000以上	300	9mmビトラ×50
2	16000～16799	100	N/A
	16800～17399	200	血清
	17400以上	300	血清
3	39000～45999	100	N/A
	46000～49999	200	ハンターゴーゲル
	50000以上	300	ハンターゴーゲル
4	52000～55000	100	N/A
	56000～59999	200	N/A
	60000以上	300	リシブスライシク
	550000～52000	100	N/A

53000～54999	200	N/A
55000以上	300	シヨルダーホルスター

以BP换取武器

武器基本上是到商店以BP(BOUNTY POINT)换来的。获得BP的方法主要有两种,或是直接在战斗中胜出,或是于射击训练场获取高分数。但使用前者每场只能赚取少量的BP,若想买齐所有武器的话,利用射击训练储存BP会比较有效。这样还可以在游戏初期便购得强劲武器。

△在TOWER内得到的强力装备在事后被回收。

△在战斗中全灭敌人后,会根据敌人的LV而得到酌量BP,如要储BP便要积极战斗啦。

△若在战斗中逃亡的话,会减去10点BP。除非性命有危险,否则最好不要当逃兵。

△储得一定BP后便可到店里交换武器,但这时必须作慎重的选择。

购买武器的地方

AYA购买武器的地方,主要有M.I.S.T.CENTER内由JODIE负责的火器管理室,以及DRYFIELD内的DOUGLAS老伯武器房。当然还有其他地方可提供武器,售卖的武器也会随故事发展逐渐增多。

武器上弹的时间

在战斗中当武器的装弹数到了0的时候,AYA便会自动作RELOAD。但是在上弹的时候会使敌人有机可乘。若在上弹中受到攻击,便需要再次上弹,因此玩家在战斗时应按STAR来减少上弹时间,当然找个安全的地点更好。

PARASITE ENERGY 火系

<u>パイロキネシス</u>

一开始便可使用的PC!

最初的PE,AYA使出时会向前方射出一个火球,当提升到LV.2时该火球会有2 HIT判定,而LV.3时则会连续发出三个火球,爆发时会有少许暴风。パイロキネシス除了攻击力大和范围大之外,消耗BP也少,非常实用,故建议先把它升至LV.3才复活其他PE。

LEVEL	消费MP	使出时间	所需经验值	增加MP
LV1	8	22	-	-
LV2	7	22	1250	1
LV3	6	22	3000	2

<u>コンバッシヨン</u>

击倒复数敌人的火焰攻击!

AYA在使用コンバッシヨン时会发射两条火柱,而攻击范围内所有敌人均会被烧着,和パイロキネシス一样同属攻击大的火系PE。它的攻击力、攻击范围和速度都会随着级数而倍增。然而,消费大量BP和发动时间长是此招最大的缺点。

LEVEL	消费MP	使用时间	所需经验值	增加MP
LV1	14	38	750	1
LV2	14	30	1750	1
LV3	14	22	4000	2

<u>インフエルノ</u>

究极的破坏PE!

インフエルノ是游戏中攻击力最高的PE,而且其攻击范围遍及整个画面,即是无限大。攻击力最高,范围最大是非常实用的PE,不过复活这招需要很多的经验值,而且发动时间和BP消耗量也奇大,所以是否实用与否就是见仁见智了。

LEVEL	消毒MP	使出时间	所需经验值	增加MP
LV1	30	50	3000	1
LV2	30	40	4000	2
LV3	30	28	5000	4

水系

メタボリズム

状态异样之回复及预防!

使出后能把敌人引起的异常状态消除。除此之外,发动メタボリズム后约20秒左右(随LV.而增加),身体会闪出蓝光,这时AYA能够完全防止异常状态的发生,不过此时令她产生兴奋状态的道具也会失效。

LEVEL	消费MP	使出时间	所需经验值	增加MP
LV1	7	36	500	1
LV2	5	28	1250	1
LV3	3	18	3000	1

ヒーリング

HP回复专用的PE!

ヒーリング是唯一可同时在非战斗画面使用的回复系PE。在众PE当中,它是最实用及重要的,故建议在游戏开始后尽快把这招提升到LV.3,才能令往后的战事更加轻松。另外,在战斗时使用ヒーリング,其回复量是随机决定的,但不会超越该LV.的范围。

LEVEL	消费MP	HP回复量	使出时间	所需经验值	增加MP
LV1	12	30~60	42	750	1
LV2	12	40~70	30	1750	1
LV3	12	50~90	18	3000	1

ライフドレイン

吸收敌人,回复自己!

能够吸收敌人的HP,回复自己HP的ライフドレイン,是游戏中除ヒーリング之外的回复PE,拥有十分大的实用价值。但由于ライフドレイン的攻击范围和吸收比率是要升到LV.2才会起作用,而且升级所需的经验值也多,所以应在较后期才提升此招。

LEVEL	消费MP	使出时间	所需经验值	增加MP
LV1	20	44	3000	1
LV2	18	36	4000	1
LV3	16	28	5000	2

ネクローシス

长期战必备!

ネクローシス虽说是风系的PE,但AYA放出的却是一条带毒属性的电光。若被击中的话,敌方身体会显出紫色并呈有毒状态。在升级时,这些毒状态所带来的破坏力都相继提升,是持久战的首选,不过对大部分敌人会失效,故实用价值不高。

LEVEL	消费MP	使出时间	所需经验值	增加MP
LV1	7	38	500	1
LV2	7	30	1250	1
LV3	7	22	3000	2

ブラズマ

被敌人包围时的救星!

AYA利用线粒体力量,从电流产生冲击波,把自己半径范围内的敌人震开。虽然ブラズマ的攻击力十分低,但低消耗BP,仍是十分有用,尤其是在腹背受敌时,所以在游戏到达中段时谨记提升其级数。

LEVEL	消费MP	使出时间	所需经验值	增加MP
LV1	6	18	750	1
LV2	5	18	1750	1
LV3	4	18	4000	2

アボビオーシス

停止敌人的行动!

アボビオーシス和ネクローシス一样,属于雷电系半径类的PE,作用是令置身于该范围内的敌人麻痹。级数越高,敌人麻痹的时间越久。但对付部分角色会失效,这些在重要场合无

甚大用的PE,大可不必纳入考虑之列。

LEVEL	消费MP	使出时间	所需经验值	增加MP
LV1	20	44	3000	1
LV2	18	36	4000	1
LV3	16	28	5000	2

地系

アンチボイ

首领战专用防守技!

使用アンチボイ后,AYA会获得大约75秒的金色身体,此时遭受敌方攻击的话,会按照级数的比率而减低损伤。除此之外,アンチボイ是容许同时使出两次来强化效果的。

LEVEL	消费MP	防御力增加	使出时间	所需经验值	增加MP
LV1	6	25%/30%	36	500	2
LV2	5	30%/40%	28	1250	2
LV3	4	40%/50%	18	3000	4

エナジーショット

攻击力暴增!

大约在使用エナジーショット后的75秒内,AYA的子弹攻击力会被大幅强化。但在应付一般敌人时无用武之地,它是对付首领时的专用PE,而且它也可以同时使用两次来强化效果,所以和アンチボイ十分相似。

LEVEL	消费MP	攻击力增加	使出时间	所需经验值	增加MP
LV1	10	30%/40%	36	750	2
LV2	9	40%/50%	28	1750	2
LV3	8	50%/60%	18	4000	4

エナジーボール

人造卫星型PE!

エナジーボール是电导浮游球,它们因受到AYA的线粒体磁场影响,所以会围着她公转。这些电导球会自动索敌,并攻击

进入它们守备范围的敌人。虽然一开始时使出エナジーボール只会产生一个电导球,但电导球的数量会随着升级而增加,而且获赠的BP十分多,比较起其他PE来算是颇为实用。

LEVEL	消费MP	使出时间	所需经验值	增加MP
LV1	8	15	3000	2
LV2	7	15	4000	4
LV3	6	15	5000	9

游戏全资料

WEAPON 武器

武器是对付NMC的最基本道具。一件武器性能的好坏,主要是看其攻击力与连射能力。当然你不会在得到更强的新武器后,忘了即时替换吧?

トンフア·バトン

有点像武术器具的警棒。熟练使用可作出连续的打击。但除了可无限使用外,并没有什么优点可言。

M93R

AYA的初期装备,连射的能力算是不俗,在游戏初期能发挥不错作用,但用它对付BOSS则较为勉强。

P08

P08的攻击虽然只是单发,但Certical的发生率非常高,而在组装后可增加装弹的数量。

M950

构造独特的连射式HAND GUN,优点是装弹数特别多,因此无须经常上弹,打起来没完没了。

P229

拥有FLASH LIGHT及SUB ARM的手枪。同时也装备了消音器,在战斗时的使用效果很好。

PA3

配合霰弹所发挥的力量极强,能同时重创多名敌人。但

缺点是装弹少及等RELOAD的时间让人心烦。

SP12

可装备7发霰弹的SHORT GUN,不论是重量与性能方面,都是十分标准的武器。

AS12

可连射霰弹是它最大的特点,但却非常笨重,在瞄准的时候会让你显得笨手笨脚。

M4A1 ライフル

这来福枪备有附加部件,可作出组合。如在前端加上军刀及增加装弹数等,是AYA最主力的武器之一。

M4A1(+2)

如再组合多一个Mクリップ,可将上弹数最多增加至90粒,但除重量外其他性能不变。

M4A1 バヨネット

以M9军刀与M4A1来福枪组合后的型态。在耗尽子弹后可用它来攻击,但这并不是攻击的一种好方法。

M4A1 ハンマー

这是装备了电流器的RIFILE,除了能作3连发外,也可放电以暂停敌人的行动。

M4A1 バイク

装上了火焰发射的Rifile,可使出杀伤力大的火属性攻击,但同时也需注意燃料方面的补充。

MP5A5

连射性能特强,可于短时间内将敌人击倒,兼备有闪光功能,能使对方在短暂时间内失明。

グレネドビストル

口径40毫米的手枪型榴弹发射器。发射榴弹时的威力非常强劲,最适合用以对付BOSS。

CUSTOM PARTS 配件

ズネイルマガジン

P08专用的配件,装备后可以增加25发子弹,在DRYFIELD的贮存库可取得。

ハンマー

M4A1ライフル专用的配件,能发射出强力的电击。较特别的是这武器消耗的不是子弹,而是电池。

M203

令M4A1ライフル增加发射グレネード能力的装备。兼代了榴弹发射器功能,成为一枪二用的组合。

バイク

同样是与M4A1ライフル组合使用的配件。这火焰发射器威力强劲,但需要消耗特定燃料。

ARMOR 防具

防具一般在装备后,便可酌量增加HP或MP的数值。部分还具有特殊效果,如防止麻痹、回复体力等,在选择前请先考虑自己的需要才决定。

回复系 ITEM

回复系道具即是用作回复HP、MP或解除异常状态的道具,是搜查过程中的必需品。但请留意,若是防具的装备ITEM位置已满的话,便不可于战斗时使用这些道具。

辅助系 ITEM

辅助系的道具通常是在战斗中才会发挥其作用,可以增加PE方面的能力。玩家必须先了解每件ITEM的用途,才能在战斗时正确地运用。

钥匙

钥匙是在搜查中发现的,对故事进行有着重要关联的道具。当中大多数是用作破解谜题或开启门锁,若得不到便很可能无法继续游戏。

MIST バッジ

AYA 经常携带在身,是M.I.S.T.的身份证明文件,外观与FBI搜查官的相同。

パルテノンの键

在电梯大堂内SWAT队员给的钥匙,用途是开启TOWER内的咖啡店的正门。

メンデル9月号

刊载关于遗传因子最新学说的杂志“メンデル”的其中一册，内有丰富的基础用语。

インプラント发信机

埋藏于NMC头部的发信机，以探针将发信机插入脑部后便会固定位置。

青の键

于TOWER屋上的SECURITY ROOM外使用的钥匙，蓝色的匙柄部分扣上了羽毛饰物。

赤の键

于TOWER屋上的SECURITY ROOM外使用的钥匙，红色的匙柄部分扣上了骷髅头饰物。

兵器库カードキー

于TOWER屋上的SWAT队员处得到的CARD KEY。是解除SHELTER兵器库必要的道具。

MIST特别搜查令

联邦裁判所颁布的搜查令，是方便M.I.S.T.进行特别紧急任务的文件，权力范围非常大。

NMCの死体写真

身高15尺以上，未确认生物尸体的照片。也是AYA在DRYFIELD所遇到的巨型怪物。

民间人应对マニユアル

M.I.S.T.的存在是政府的高度机密。这是份假如市民要求解释MIST时，用作应付的重要文件。

调查地域周边地图

表明AYA所调查范围的地图。除了DRYFIELD之外，也有一些空无一物的荒芜地带。

モーテル6号室の键

在位于DRYFIELD的汽车酒店“DRONCO”中要使用的钥匙。在匙扣上显示了房间号码。

サルーンの键

于供水塔顶的死尸身上搜到的银行钥匙。是用来开启G&R后面厨房的门。

王冠マグネット

在G&R KITCHEN冰箱里找到的汽水盖磁石，具有很强的磁力，可吸引金属物体。

工厂の键

用来开启解体工厂后门的钥匙，以薄铁铸造。悬挂于工厂通风口的位置。

ワイヤーローブ

放置于 DRYFIELD 车座外的绳索，长长的绳子可作很多用途，而且这种绳的材质特别轻巧。

モンキーレンチ

只需使用少许气力，便可扭动大型螺丝的实用工具。收藏于车座的杂物架上。

ロビーの键

开启酒店“BRONCO”大堂的钥匙，是管理人在逃亡前交给 DOUGLAS 的。

ブロンコマスターキー

于酒店“BRONCO”的柜台上取得的钥匙。上面贴有写着“MASTER”的贴纸，能开启酒店的所有房间。

ジエリ缶

运送燃料的金属制容器。于 MOTEL 二楼的 LOFT 内放置了一个。

ガソリン

ガソリン实质与ジエリ缶是同一种东西。是用来装载货车用燃料给 DOURGLAS 的道具。

トラツクのキー

AYA 向 DOUGLAS 老伯所借的红色货车车匙，代替 AYA 那被破坏了的爱车 SEDAN。

オークの板

于废坑内某处发现，利用来暂作桥梁的 8 尺长木板。因长年使用而使边缘部分有损毁迹象。

ジヤンパー

用来接驳电气回路的电阻。在废坑区域里使用到的道具，插到配电盘正确的位置里便可通电。

冰袋

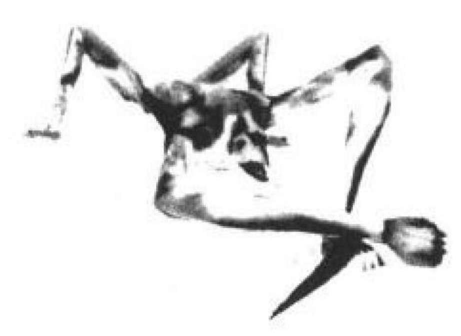
用来盛载凝固冰粒的胶袋。取得后可在 BRONCO 4 号室前的冰粒售卖机前购买冰粒。

水の入つた袋

拿着冰袋持续一段时间之后，冰粒便会开始融化，令盛载的冰全部变成了水。

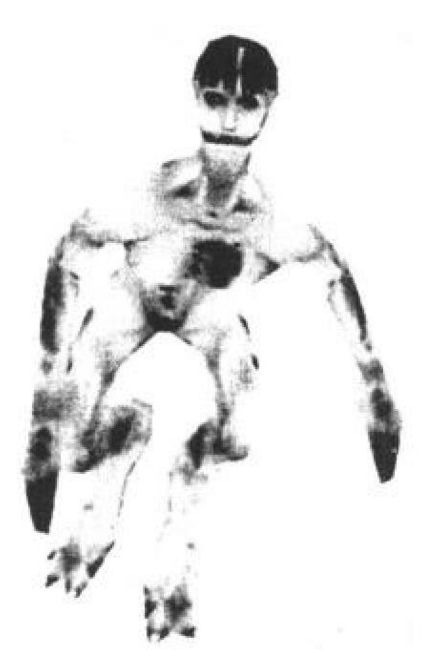
NMC &ANMC 敌人

以下是 NMC 及 ANMC 两大类敌人的介绍。掌握他们的行动组合，是玩家攻破游戏前必须要熟悉的事情。



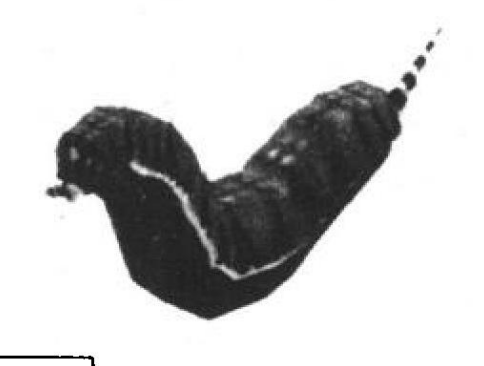
アイボリーストーカー

使用闪光属性的攻击，便可令它从天花板跌下，仰面朝天。这样原本很难应付的它便可轻松解决。



オドストレンジヤー

利用背后攻击便可扣减它大量体力。方法是先以电击的武器将它击倒在地，然后再趁其起身前绕到它背后攻击。



キヤタピラー

当它跳起来的时候向它攻击，可比平时多扣一倍的体力。而火属性攻击对它们特别奏效。



グリーンアメーバ

这种敌人最特别之处是一般子弹对它完全无可奈何,被它碰到会被吸 MP 及被沉默。但只要施毒便可令它即死。



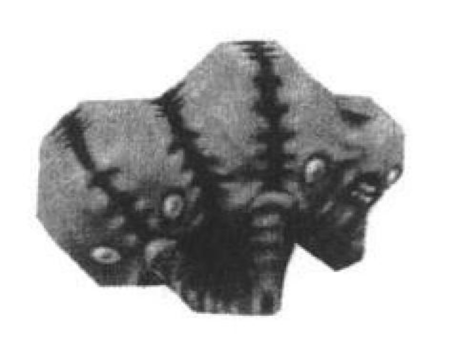
グリンストレンジャー

对付这种敌人的方法大致上与オドストレンジャー相同,都是待它起身前绕到背后作 Certical 攻击。



グレイストーカー

HP 高、大多数属性对它无能为力是这家伙的强劲之处,而且懂隐形及使人沉默。对付法则和アイボリーストーカー相同。



サツクラーヤフー

这种敌人只要稍为接近你,便会以炸裂攻击重创你,因此最好不要与它们太近乎。



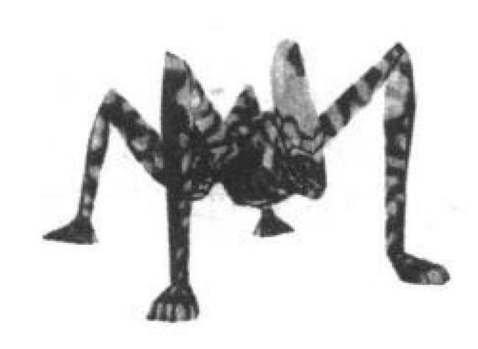
スコービオン

这种敌人比较害怕贯通攻击,扣减的能力也比普通攻击多一倍,适宜以 PE 攻击解决。但小心消灭它后地上还会残留毒液。



スローチ

这种擅长远距离攻击的敌人由于不能移动,所以玩家并不会太难应付。只要贴近它们后,玩家便可以任意攻击。



ゼブラストーカー

这是懂得隐形的敌人。在它隐形之后,玩家便无法瞄准它攻击。但只要使用 PE“フアイフライ”便可解决这个问题。



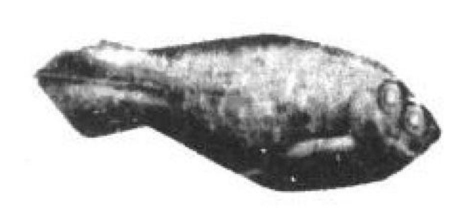
デザートチエイサー

这种敌人的HP高,喜欢用突进攻击直冲过来。但若是撞空了的话,趁这机会攻击它便可扣它双倍的体力。



ナイトスカベンヅヤー

这种敌人每次都会结群出现。若在它飞过来的时候攻击,便可扣它双倍体力,但时间必须掌握得好。



バス

虽然HP只有1,但攻击力却不低,遭它咬伤后玩家便会中毒。由于移动速度太快,很难瞄准来攻击,唯有使用ブラズマオ可。



バツト

单一只的时候攻击力会很低,但大群一起来袭的话就很麻烦。对付它们可用扩散性的PEブラズマ或闪光攻击。



ハンプテイダンプテイ

这种敌人HP虽高，但行动却非常迟缓，在远距离以P08攻击它尤其有效。另外Lv.1的火系PE也不错。



ブラッドサツクラー

这东西会在接近时使用炸裂攻击，因此尽量不要靠近它半步。若被它捉着吸血的话，应立即连打按钮摆脱。



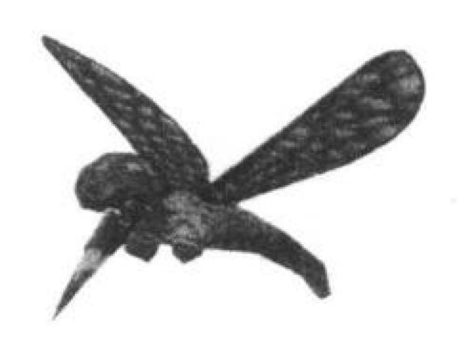
ボーンサツクラー

对付方法大致与ブラッドサックラー相同。面对这些自爆的家伙，还是快快拿枪收拾吧！



ボツグダイバー

只要避过它飞出的武器，便可趁它僵直的时候攻击。而火系的PE对付它们十分有效。



マインドサツクラー

不要让它飞到玩家的头顶上，只要它们受到一定伤害，便会掉到地面再也不能飞行。



マガツト

这种敌人特别害怕火系的 PE 攻击，在跳高的时候，也是攻击它的最好时机。两个方法皆十分见效。



マツドチエイサー

这种敌人平常只会不停地笑，十分奇怪。只要小心它们简单的攻击，便可以轻松地解决。

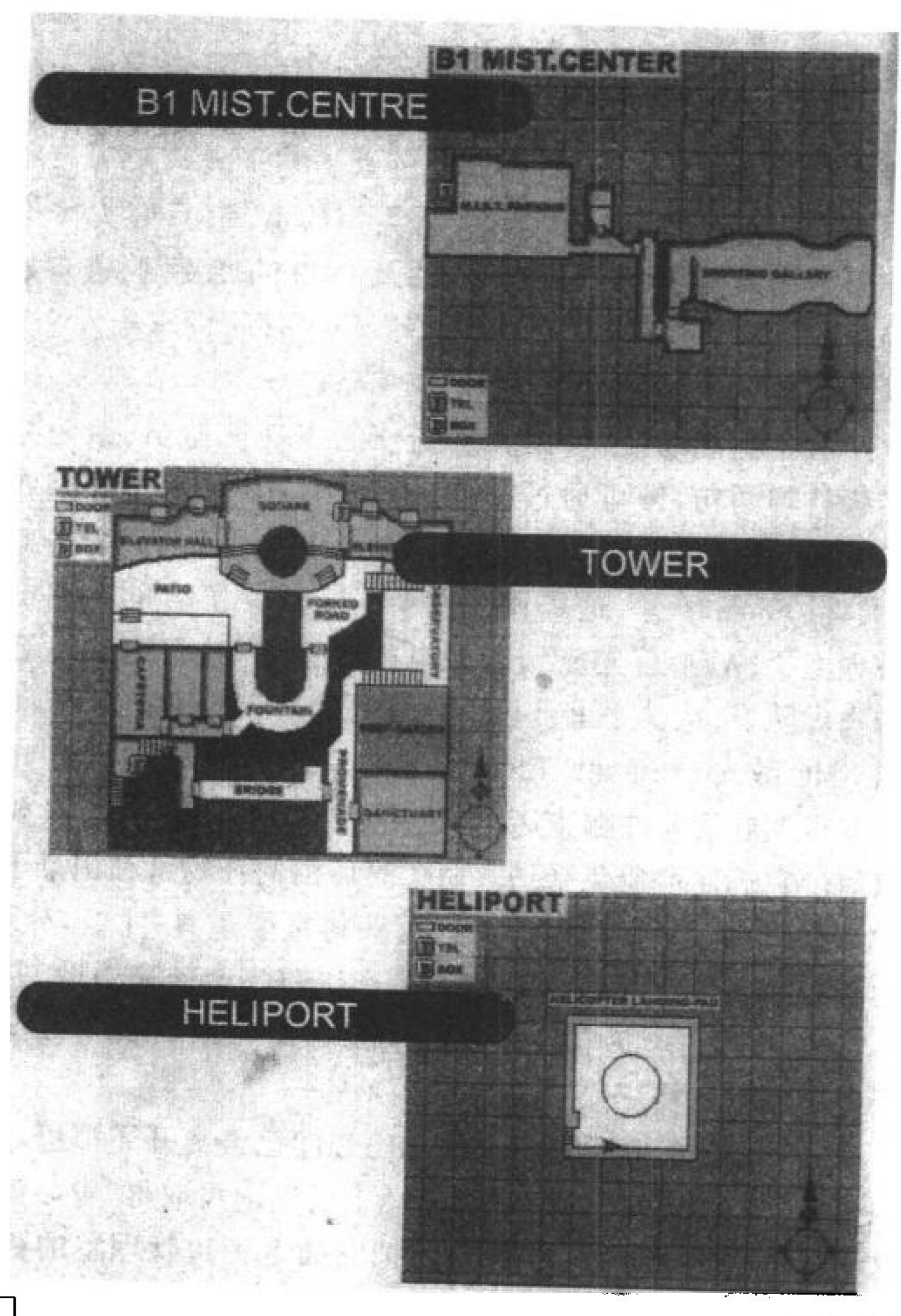


モス

这种敌人只特别怕光系的攻击，不管是使用 P229 或 MP5A5，都不是太大问题，但记着要配合 R2 使用。

爆机全攻略

AREA 1
MIST CENTRE &AKROPOLIS TOWER



射击训练场—SHOOTING GALLERY—

一开始 AYA 正在警署的射击训练场练习射击技巧，可选择继续练习数遍。而练习分 5 个等级，并且有 3 种背景音乐选择。走出训练场后，从 PIERCE 口中知得 AKROPOLIS TOWER 再次出现了 NMC 怪物，于是 AYA 便受命前往调查。

出发往 AKROPOLIS TOWER — MIST CENTER —

在出发之前，可先到隔壁的火器管理室与 JODIE 谈话，打听一些武器使用的基本知识，购买各种武器与道具。AYA 这个时候只有 200BP，暂时不足以购买到实用的道具，只好先凑合点吧。停车场内有作记录进度的电话及 Lv.3 的回复剂，准备好后再与停车场中的 PIERCE 谈话，选择“ええ”便可驾车出发。

确认地图资料 — ELEVATOR HALL EAST —

AYA 抵达现场后，可见很多受伤的飞虎队队员，跟阻拦的两名警员聊两句，便可通过路障进入 TOWER 内部。在遍布尸体的 TOWER 广场中央可取得 TOWER 的地图资料以及 500 发(够爽呀！)9mm 子弹，这是相当重要的。通往下方的道路的门都被锁上了，AYA 首先应到东面电梯大堂，在这会遇见一名生还的飞虎队员，从他手上可以得到开启咖啡店的钥匙。

初遇 NMC 敌人 — CAFETERIA —

取得钥匙后前往咖啡店，在途中，会首次遇上敌人，只要远距离射击它们便可避免受伤。而咖啡店内的怪物可利用桌子作掩护来击倒它，之后调查其尸体，可获得重要道具“インプラントバシ”。这时与 AYA 同属 MIST 的 RUPERT 会前来协助，并指示 AYA 到广场打电话联络 MIST 总统。

到管理室启动电梯 — SECURITY ROOM —

联络了 MIST，再返回咖啡店，RUPERT 已经离开了那里。而店内锁上了的门却被打开，在调查墙上的箱内可取得“青い键”，但这不是一般直接开门锁的钥匙，把它插上旁边管理室的机器

的A匙孔,才可令通往 TOWER 东面的电梯启动。若继续调查管理室内的闭路电视,可看见 TOWER 东面会有些异样。

谜之男登场 — SANCTUARY —

在展望台的木椅调查飞虎队员尸体,可得到强劲防具"タクテイカルベスト"。在圣堂前的角落里尸体处,可得到武器"MP5A5"。当进入圣堂,会看见谜之男正袭击 RUPERT,幸好 AYA 来得及时。谜之男逃走后在附近位置的地上可发现"赤い键",与"青い键"同样,用来返回管理室将它插上匙孔去开启机关。

音符猜谜游戏 — SECURITY ROOM —

在返回管理室的沿途,会有一批新的怪物出现,广场中的道具箱也可再次取得 9mm 子弹。将"赤い键"插进另一匙孔,喷水池的水便会退去,在内会获得武器"ダレネード·ピストル"。而调查管理室的壁报板,会发现一张写着音符的纸,只要观察上排的音符,便能推断出下列的数字是"5、6、1"。

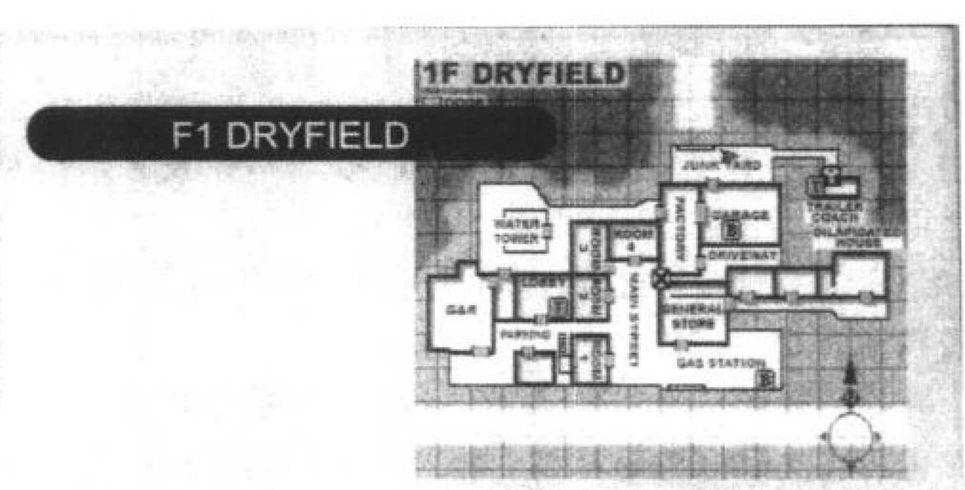
在桥前输入密码 — BRIDGE —

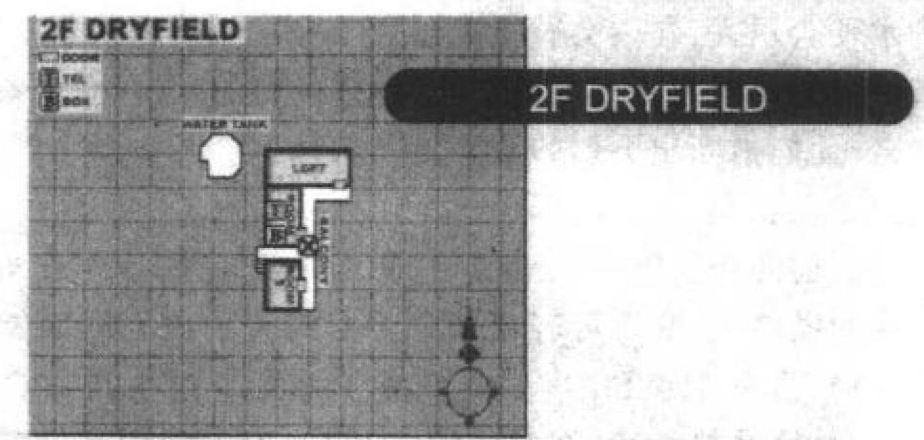
在桥前的装置输入该组密码,便可将桥升高,原本在水中十分难缠的怪物,也变得可轻松消灭。而刚才于屋上庭园发现的神秘人物,已在 TOWER 内多处放置了炸药。过了桥后再从楼梯往天台,便是与 BOSS 对战的地方,因此应先利用这里的电话作存盘记录。

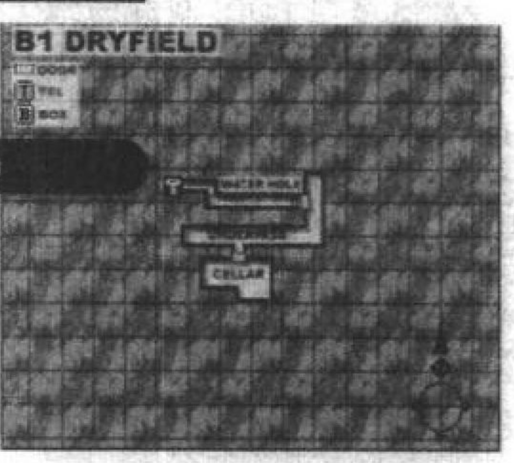
BOSS 战——谜之男

这场仗不容易应付,建议先装满火力强劲的 MP5A5 及回复剂道具。在天台的道路上走到最后然后折返,BOSS 谜之男便会登场。他的攻击分为剑斩击及催泪弹两种,而被催泪弹击中的话会造成麻痹状态,后果颇严重。AYA 必须小心别被他逼至道路尽头的升降机处,否则会受他致命一击导致 Game Over。射击墙壁上的高压电线作间接攻击,令他触碰电流造成麻痹,才可有效地将他彻底击倒。

AReA 2
DRYFIELD(DAY)







往沙漠进发 — MIST CENTER —

由于 TOWER 的事件仍未解决，AYA 再次受到命令，为追查 NMC 而需要到沙漠一趟。在出发之前，若再到训练场进行射击训练，成绩理想可得到额外的 BP 及道具。而这次 AYA 的 BP 数已足够购买强力的道具，特别是“M4A1ライフル”，虽然较昂贵，但可说是必须购买的武器。舍不得花钱，那你就慢慢爬吧！AYA 的 EXP 方面也已累积有一定数值，应开始逐步复活一些 P.ENERGY 来使用。如道具数量太多的话，可将部分放置到后备箱之中。

独闯死寂城镇 — MAIN STREET —

车子抵达了 DRY FIELD，下车后在车旁的箱子中取了 9mm 子弹，便可进入这个荒芜的沙漠小镇中。当 AYA 打开闸门进入 MAIN STREET，会遇到半人半狗般的新种敌人，它们的体力颇高，AYA 如以 PE 配合子弹攻击，便可于短时间内将它们击倒。然后到 1、2 号房间调查，会发现墙上有些人物肖像画，而上面所显示的年份，最好先抄下来。

转动车壳进入车房 — FACTORY —

MAIN STREET 右侧有一条小巷，通过后会看见一个水井，但注意当调查水井时会有大量的蝙蝠飞出，而这个井暂时是无法下去的。在井的旁边，就是汽车解体工厂的门口，内里有个操作器，但暂时未有反应，必须先到屋内另一端开动了电掣后才可以操作。返回操作器那里依次按 UP、TURN，原先拦路的车便会改变方向，然后进入内侧将反锁的铁丝网门打开，再到操作器多按一次 TURN，便可经刚才打开的网门进入工厂内的车房。

得到“6 号室の键” — GARAGE —

进入车房内部，会遇到这里的唯一居民 DOUGLAS，双方亮明了身份之后，他会给 AYA 六号房间的钥匙。由于 MOTEL 的经营者都逃走了，这里就只遗下 DOUGLAS 一人来管理。话后

AYA就沿MAIN STREET的1、2号房之间的路，步行往二楼的6号房间准备休息。途中在公厕内，会碰到一个异变中的村民，另外多调查一些杂物堆积的地方，可拾获不少道具。

于储水塔下混战 — WATER TOWER —

在6号房间整理道具及SAVE后，于阳台发现储水塔上有一名男子，ATA决定爬上去看个究竟。从阳台旁的楼梯爬到地面，发现储水塔被铁丝网围着，这时绕到道路的另一端拉动开关，便可将铁丝网的门打开。但这闸门有限制开启时间，同时连续有8名敌人出现，AYA应趁闸门还未关闭时尽快走进去，然后在铁丝网内将敌人全部收拾，通往塔上的楼梯才会降下。

遇上私家侦探KYLE — WATER TANK —

爬上储水塔，遇上刚才被困于塔上的男子KYLE，他自称是一名私家侦探，为调查"SHELTER"而来到这个城镇，但他似乎不想透露太多。KYLE离去后，在塔上可见DOUGLAS的红色货车已驶回来，可返回车房找他。爬上塔顶还可在尸体处拾得"サリーンの键"及Lv.1回复剂。

以磁石吸出工厂钥匙 — G&R KITCHEN —

利用刚才得到的"サルーンの键"进入G&R餐厅的厨房，在里面的冰箱得到"マグネット"，步出餐厅的厕所则可取得地图资料。接着从储水塔侧的小巷可到达工厂后门，依照DOUGLAS的指示以"マグネット"将门旁边通风口的"工厂の键"引出来，便可以打开后门折返工厂。而原先初遇DOUGLAS的车房上方那扇门已可通过。

DOUGLAS与他的朋友 — TRAILER COACH —

步出车房后，会见到一头猎犬，原来它是DOUGLAS的朋友，名叫FLINT，它带AYA到DOUGLAS的武器房。正当AYA想向DOUGLAS查询关于"SHELTER"之事时，突然听到呼叫声从不远处的屋子传出。要到达传出叫声的那间屋，必须先经过杂货店，

可是杂货店门给反锁了，如今只能靠工厂外那个水井才能进入杂货店里。出发前别忘记向 DOUGLAS 补购一些装备及做存盘记录。

进入下水道 — UNDERPASS —

离开后，跟随 FLINT 在道路的角落拾取绳索，便可于井前用绳索爬进了水道。在这里会出现一种能在天花板上走动的敌人，它的体力与攻击力都非常之高，AYA 首先应以道具电筒剥夺它的视力，待它掉下地面后便会变得较易应付。如按动墙上的灯开关，四周的环境便会变得光亮一点，以便在 CELLAR 内搜索道具。而爬上楼梯到达杂货店内部后，可先从正门出外 SAVE，然后便从侧门步出空屋所在的后巷。

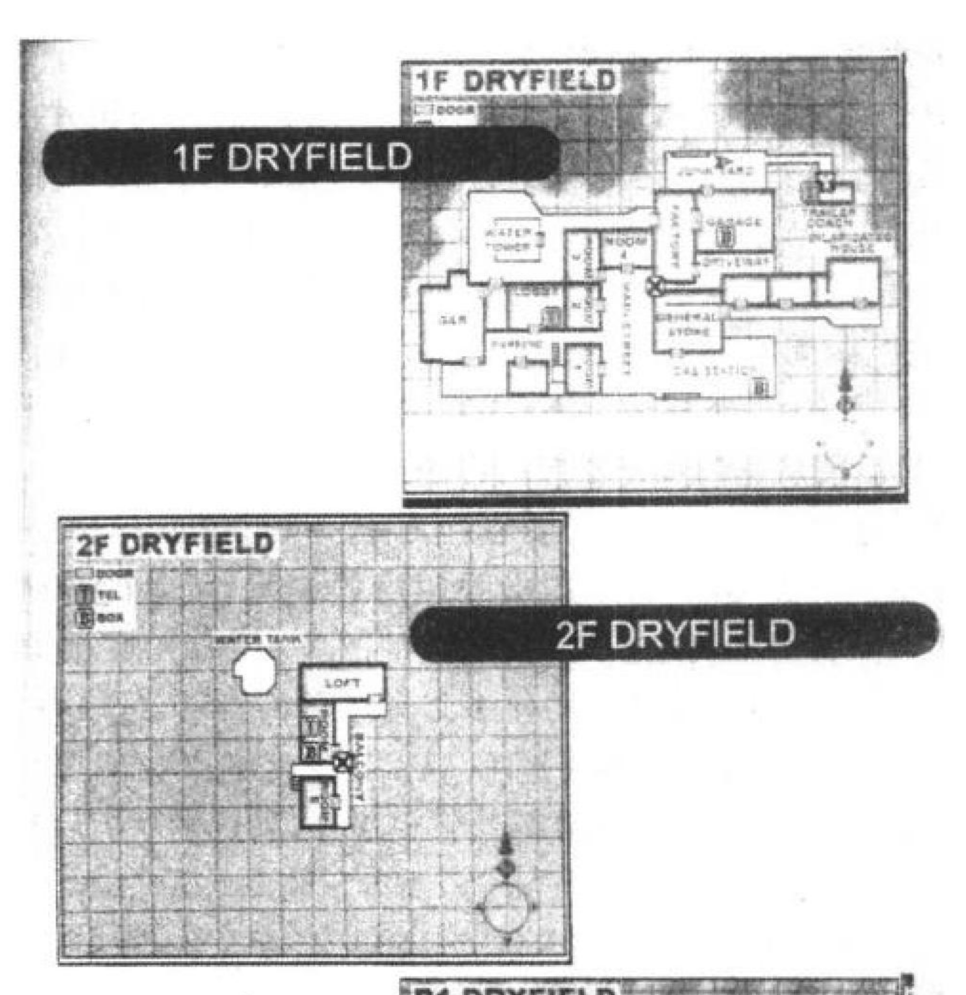
怎样移动水柜? — DILAPIDATED HOUSE —

AYA 终于到达了巷尾传出呼叫声的空屋，可是门被锁上了。正当她苦思如何进入之时，从隔壁的 WAREHOUSE 发现一个可疑的柜，但似乎是要借助什么工具才可将柜移开。这时返回 DOUGLAS 处请教他，他会指示 AYA 到车房的杂物架上拿取扳手。利用这个，便可以扭开螺丝将柜移开，果然发现柜后有个洞贯穿两屋。

BOSS 战——谜之男

进入空屋时，已赶不及救助刚才呼叫的女性，原来这又是于 TOWER 逃脱的谜之男所干的好事。这次对付谜之男比 TOWER 时较为轻松，他的能力是削弱了的，而且这里的战斗场地也广阔得多。虽然他可防御 AYA 正面的 PE，但如果绕到他背后攻击，或待他出招后的瞬间才施放 PE，不消数次便可以将他收拾掉。

AREA 3
DRYFIELD(NIGHT)



B1 DRYFIELD

B1 DRYFIELD

CELLAR

梦见神秘少女 — DILAPIDATED HOUSE —

一个相貌与自己很相似的小女孩,被捆绑在研究室里,突然这名女孩使出神奇的力量,挣开了束缚着她的带子,企图脱离研究所……昏迷中的AYA,在梦里见到了以上情境。这时候,一名男子走进了房间,他误以为AYA即将兽化,正欲向她开火,AYA及时醒来了,并下意识利用P.ENERGY自卫,令男子的手燃烧起来。这男子好不辛苦才弄熄了火苗,转眼间AYA已反过来以枪指着他,男子只好举手投降。原来他就是先前所见的KYLE,是受委托来找AYA的。KYLE找到怪物的巢穴,也就是他口中所称的"SHELTER",隐藏于离DRYFIELD不远的一个山头里,二人遂决定乘车前往该处。

"ロビーの键"入手 — TRAILER COACH —

当回到GAS STATION准备启程时,二人发现车子已被怪物破坏,KYLE于是立即举枪扫射,可惜打死它们也不能赔一辆好车,如今唯有再找DOUGLAS帮忙。返回DOUGLAS老伯的住所,继续向他查询SHELTER的事后,选择"车を贷して",老伯便答应借车给AYA。不过他的货车要稍作修理,而且电油已用尽,于是建议AYA趁他修理货车的时间,到MOTEL附近寻找电油,并给予AYA"LOBBY的钥匙"。

两个密码 — LOBBY —

利用"ロビーの键"进入大堂,看过墙上的提示后,明白两位牛仔决战时的岁数就是收银机的密码。第一位是30岁,第二位则可从ROOM 2的肖像画上得知(他在1848年出生而在1881年决战,用1881减去1848便可知道他是33岁)。到收银机按下"#3033"再按TOTAL,可获得"MASTER KEY"。利用这把钥匙,便能开启旅馆内所有的门,包括在白天未能进入的3、4及5号房间。但最重要的是到二楼最尾开启LOFT,进入拾取"ジエリ罐"。拿到这物件后,会有怪物从天花板跌下来,消灭它们后可

从耐火库中取得“圣水”,保险箱密码是“4487”。

加油去 — GAS STATION —

返回 GAS STATION,在加油器前使用“ジエリ罐”,便可以得到“汽油”。然后带着汽油到车房再找 DOUGLAS,不过他说还需要一点时间修理货车,所以叫 AYA 先回房间休息,待修理好后便来通知她。无可奈何之下,AYA 唯有再多等一会儿才出发。

再次梦到神秘少女 — ROOM 6 —

回房间休息之前,先到 G&R 餐厅一趟。进去后见到 KYLE 一个人在喝闷酒,AYA 告诉他汽车修理的事后,便与他畅谈起来。之后 AYA 回到房间,选择“もラ寝よラ…”休息。在梦中她再次见到上次的女孩,在研究所内拼命逃亡,可惜终被追捕的人所包围……AYA 惊醒时已浑身冒汗,于是进浴室洗个澡,但忽然听到一股震耳欲聋的声音。原来有一只不知名的巨型怪物来到了 DRYFIFLD,而且似乎来者不善……

BOOS 战 BURNER

在对付这只“大怪”之前,AYA 最好先把风系 P.ENERGY 的“ネクローシス”提升至 LEVEL 2 以上,因为这招 PE 是对付它的法宝。它的攻击方法有三种,其中高举左手表示会出重槌,看到就要立刻避开;而喷火前它口中会闪出火花,必须横向走避。如先用“ネクローシス”射它一炮,除可扣去它相当体力外,最重要是能令它中毒(呈现紫色)。这样每当毒发时它便不能攻击,非常奏效,总之每当他回复原来的颜色便再补它一炮。当这头怪物被扣约 2500 点 HP 后,会发疯般捉起 AYA,这时只要再喂它吃数粒子弹,它便会乖乖地化成一缕轻烟消失于空气中。

货车修理完毕 — MAIN STREET —

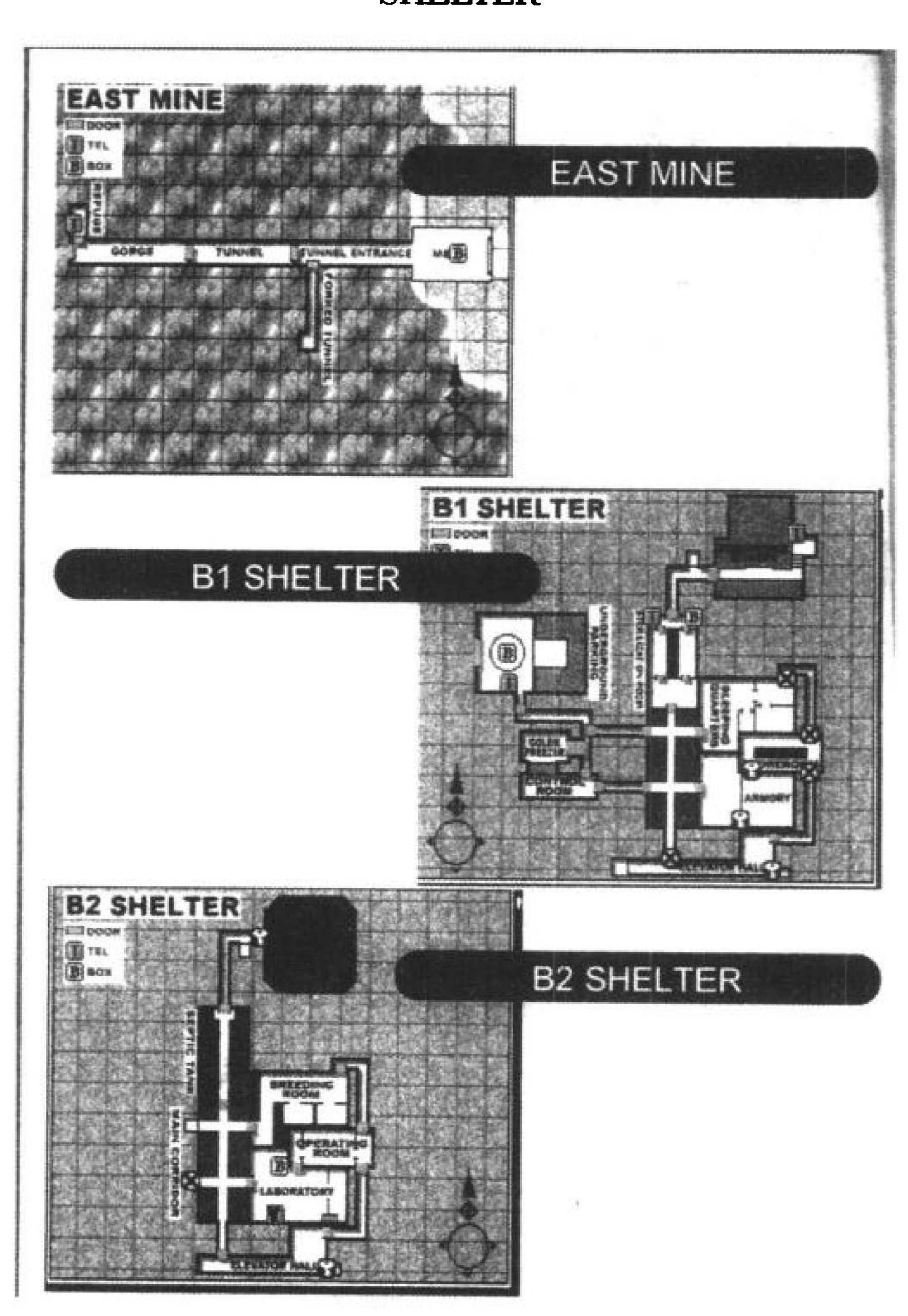
战胜 BOSS 后 AYA 十分担心 DOUGLAS 老伯,不知道他是否仍安然无恙,但连接着 DRIVE WAY 与 MAIN STREET 的大闸被堵塞了,她只好绕道到前往 MAIN STREET。终于在 MAIN

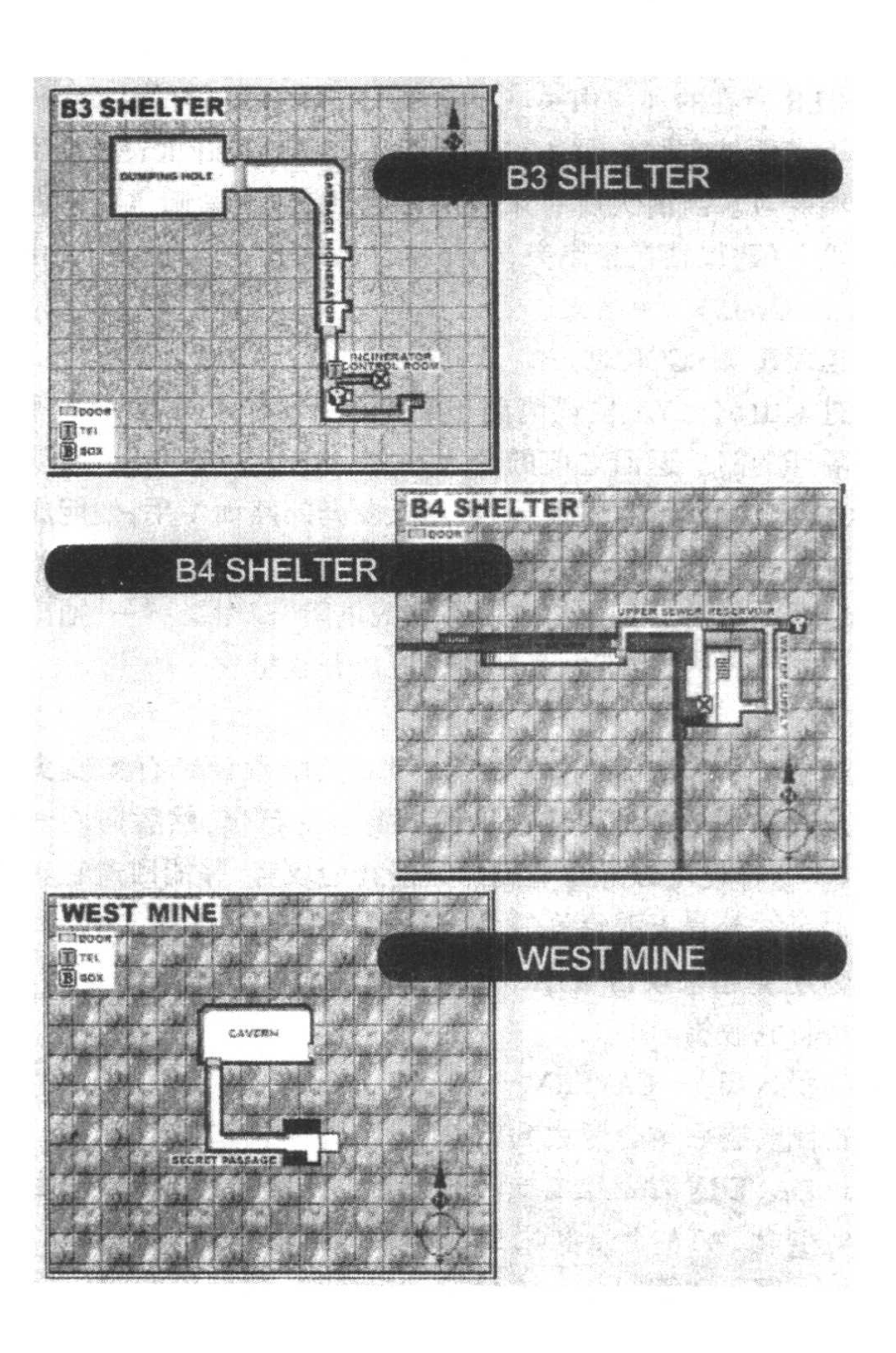
STREET的长椅处找到了DOUGLAS,这样一个顽强的老家伙又怎会有事?他告知AYA货车已修好了,并给她货车的钥匙"ラシクのキー"。

准备出发 — GARAGE —

既然货车已修好,AYA当然立即出发。走之前,请先向DOUGLAS购买足够的弹药及取得机关枪,也别忘记回车房取点有用的道具,因为这些存放在道具箱内的物件短期内不能取回使用(在对付最后首领前才可取回)。然后在车房与KYLE谈话过后,选择"ええ"便可出发往SHELTER,至此,DISC1整盘游戏全部爆关,勇敢的AYA在你的指挥下表现不凡,怎么样,有靓女与你同行,还等什么,继续攻略吧!

AREA 4
SHELTER





B3 SHELTER
B3 SHELTER
DUMPING HOLE
GARBAGE INCINERATOR
INCINERATOR CONTROL ROOM
DOOR
TEL
BOX
B4 SHELTER
DOOR
B4 SHELTER
UPPER SEWER RESERVOIR
WATER SUPPLY
WEST MINE
DOOR
TEL
BOX
WEST MINE
CAVERN
SECRET PASSAGE

KYLE受伤 — TUNNEL ENTRANCE —

AYA与KYLE乘坐DOUGLAS的小货车,不一会便到达SHELTER所在的那座山头。中途吸引了不少怪物的注意,所以刚一下车便被它们包围,KYLE不慎受伤。AYA让KYLE赶紧跑入山洞躲避。当消灭所有来袭的怪物后,她便紧随KYLE进入山洞里。(建议站在悬崖旁,让怪物自己掉下去,若被撞下山崖,则Game Over。)

进入电表房 — GORGE —

进入山洞,AYA发现前路被切断了,只好回头找寻物件铺上断隔开的路。返回之前的分叉路处,选"引いてみる"推动矿车,可进入深处拿取"木板"。接着在断开的路面使用,便能成功通过该处。跟着进入REFUGE,调查墙上的电表,会有个类似"画鬼脚"的机关。只要将第四个孔的电阻"ジヤンバー"抽出并插进第二个孔内,拉下电源掣便可以离开这里。

BOSS战1

到了CAVERN后,这里漆黑一片,黑暗中肯定有大魔头出现。AYA首先应将放置在这里的火筒全部打爆,然后向同一个方向跑,这样便可以轻易看到那只怪物的攻势,并能回避它。击倒它后可在其身上取得第二个"ジヤンバー",大家不要轻敌,这头怪物还会起来攻击AYA的,但只要使用刚才的战斗方法,很快便可将它收拾。

打开神秘入口 — CAVERN —

击倒怪物后调查旁边的电单车,然后回REFUGE查看电表,再折返CAVERN时发现电线已被割断了。这时REFUGE的电表也有些变化,AYA于是利用插在那儿及刚取得的"ジヤンバピー",插入第一和第四个孔内再拉动电源掣,山洞里的暗门便随即打开。从这里进去,就是SHELTER的所在地。

补给中心 — ARMORY —

虽然 ARMORY 并不是必须要到的地方，但 AYA 的弹药应该已消耗得差不多了，所以先来这里添置点道具也无妨，最可心的，是这里有强劲的装甲出售……经过 STERILIZATION ROOM 上方的通道时，AYA 会再次看到那小女孩的映像。

AYA 被偷袭 — STERILIZATION ROOM —

经过无数房间后，AYA 来到 BREEDING ROOM 上方的通道，不料一头怪物从天花板降下并攻击她。当到达消毒室的时候，警报突然响起，同时带侵害性的消毒气体从气口涌出，原来刚才的攻击令她带有毒菌。她又是拍门又是打电话求救，可是都没有用。在情急之中，唯有选“いちかほちか…”，利用丢弃垃圾的管道逃走。(是不是有点不光彩?)

BOSS 战 2

大难不死的 AYA 并没有什么后福，一只巨大的怪物正在她掉下的垃圾槽中等待着。对付这怪物，应该趁它开口吸气时才开火，否则只会浪费子弹。当它放毒水时一定要退后，因为这样才能看清毒水落下的位置，从而小心回避。虽然依照上述的方法，不消三分钟便能够击倒它，但事实上它还未被完全消灭。当走出垃圾焚化炉后，还是会追着 AYA 不放的，AYA 必须要引它到焚化炉开关附近，然后踏下地上的开关把平台升上来，经过平台后在另一边的开关掣等待。当它来到平台范围，立即踏下开关掣两次，便可以真真正正毁灭这头魔物。

放水掣谜题 — POD ACCES TUNNEL —

离开垃圾焚化炉，会再次遇上失散的 KYLE，倾谈过后二人会一块儿行动。当步行到储水库中，需先在控制台输入数字“18”(老鼠、蜘蛛和蟑螂的脚数相加)，令储水退去，方能继续前进。离开了储水库区域后，乘电梯来到了 SHELTERB1，这时 KYLE 提出要分层调查，还将“电子门匙”交给 AYA，告诉她密码

是 MELISSA 及 MAYA 后便离去。只要手持这卡来到先前被怪物偷袭的地方,便会找到新的道路。

找寻电脑月刊 — SLEEPING QUARTERS —

彻底调查过研究室后,得知电脑中了病毒,不能输入密码。于是到 SLEEPING QUARTERS 找吉田的睡床,并在床上拿取"エアリス9月号"。(为什么不是我的攻略呢? 呜……呜……)然后往上方的通道去,在那里会遇到不久前暗算 AYA 的家伙,但它的实力其实弱得很,只要连续施放 Lv.3 的火系 PE"パイロキネシス",再配合手枪便可轻易取胜,并获得另一张电子门匙。

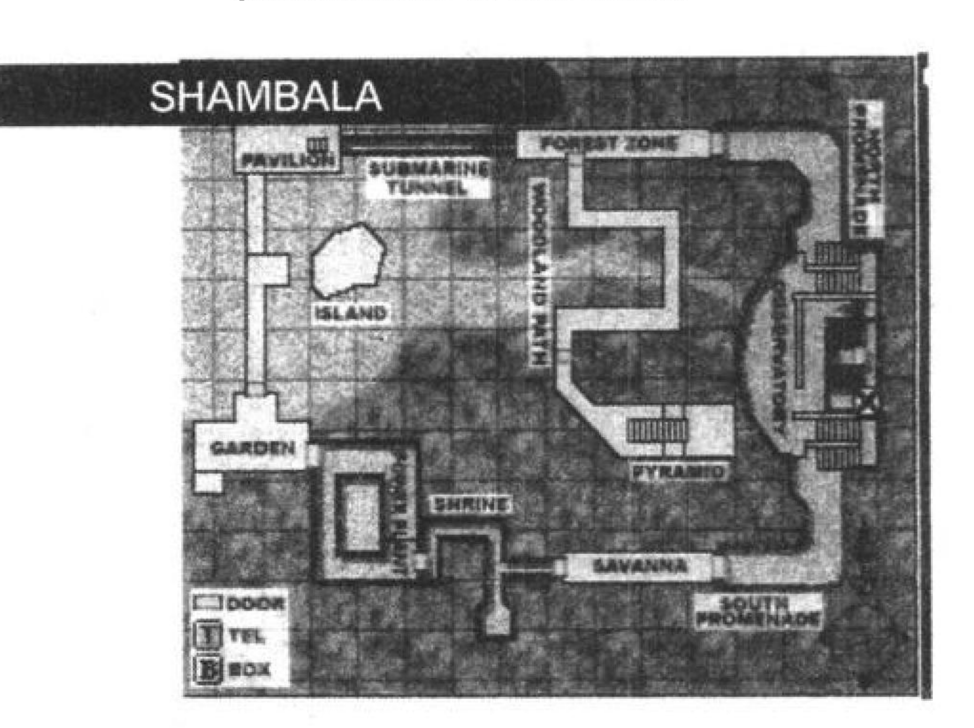
破解电脑病毒 — LABORATORY —

查看"エアリス9月号"之后,发觉输入电脑密码时要换个方式才行。AYA 需在"MELISSAMAYA"中,计算各个英文字母的数目,才能得出"A3EILM2S2Y"这个真正的密码 。到电脑前输入它,再选 D 项目"ビジタープログラム",电脑会询问三条问题,三条问题的答案并不固定,且需要全部答中才可通过。不过即使答错了也可不断重试,所以尽可慢慢试吧。成功后 AYA 会看到一些组织的秘密,原来这组织一直都在研究利用科技改变人体的线粒体,好让它们产生异变而获得神奇的力量。她还得知自己也是该组织的"实验样本"……

控制室事件 — POD SERVICE GANTRY —

当 AYA 来到 POD SERVICE GANTRY 时,会遇到一只高达两层楼的怪物,这时 KYLE 出现并向她说明该怪物是由线粒体失败之作组合而成的。AYA 听后不寒而栗,幸好那只怪物处在沉死状态。接着进入 GANTRY 内部,调查荧光屏开启第一项的"停车场大闸"、第三项"电梯"以及关掉第五项的"自动守卫系统",便可在 KYLE 陪同下,前往 SHAMBALA。

AREA 5
SHAMBALA & SHELTER



砌图游戏 — SHRINE —

正当要进入 SHAMBALA 时，KYLE 的身体突然无故燃烧起来，AYA 无计可施，唯有独自继续前进。奇怪地场内所有灯竟像欢迎她似地全部亮了起来，而且画外音说欢迎光临人造森林。但 AYA 也不管这么多，大踏步来到了古墓 SHRINE 之中。在 SHRINE 的墙壁上有些古怪的砌图，如依照石板上蓝色组别的图案来排列，可在砌图对面找到"MP 回复水 LV.2"；依照黄组排列则会受到怪物袭击；依照红组来排列，通往 POWER PLANT 的门便会开启。但记着要空出右下角的◎才会有效。

不动 BOSS?! — POWER PLANT

进入 POWER PLANT 后，AYA 立刻被一头庞大的怪物阻挡，战斗也随即展开。AYA 先走到左上方破坏电力供应机，再扫射

墙壁上的保安系统,便可悠闲地消灭那头大而无用的怪物(AYA稍后要再绕路前往 POWER PLANT 的另一端,在那儿有一模一样的怪物,用同样的方法便可消灭它)。而到了 FOREST ZONE 附近,会看见一种像速龙般的怪兽正在变型,这些敌人的攻击力及速度极高,对付它们还是多使用点 PE 比较好。

盗墓者? — PYRAMID —

来到 PYRAMID 顶部,这里四个角落分别有四种颜色方格,依次踏下的话便可以打通之后的道路。而正确的次序是"红、黄、蓝、白;蓝、白、红、黄;、白、蓝、黄、红"。如按照 PAVILION 角落及 PYRAMID 里圆盘的提示,可计算出红色三次、黄色五次、蓝色六次和白色两次。只要依照这些次数去踩方格,然后拉动石象的把手,通往小岛之路便会被打通。

新的敌人 — B2 SHELTER —

继续前进 AYA 便可以回到 SHELTER 基地去。这时 B1 的 CONTROL ROOM 启动了自动装置,所有被改造的人都击活了,并驻守在 SHELTER 的每一个角落。这些新敌人大致分为三种,第一种是持枪兵,会放出红外线,LOCK ON AYA 后发射飞弹,若被打中会出现特殊状态,所以当听到他发射的声音便要作回避。附带一提,这种敌人在发射飞弹时是无敌的,在那时向他攻击只会浪费弹药。第二种则是持刀改造人,只有提刀突进时才有无敌时间,AYA 应先横向躲开,然后向他背部出手。最后一种是隐形人,在隐形时不能打中他,只有故意被他从后捉住,按掣摆脱后立即转身攻击他,才是安全的对付方法。

被迫听 HI-FI —MAIN CORRIDOR —

在 B2 SHELTER 的 MAIN CORRIDOR 左下角的电梯选"下にける",来到有数个大喇叭的地方,接着便开始战斗。这些大喇叭会减低 AYA 的 PE 值,所以要完全破坏喇叭,之后在电梯前选"降りる"并往下进发。

BOOS 战 1

这关其实比较易应付，只要先破坏左右各一的喇叭，然后用"GRENADE PISTOL"配合"グレネード"弹，虽然这支火箭炮每次只可射出一发，而且 RELOAD 时间长，但好在每发都能令 BOSS 僵直，所以只需不停向它发射便可以击溃它。获胜后，控制那怪物的小孩便会逃走，AYA 正要追上去，KYLE 便赶到。他们追到一间密室后，那个小孩已经再没有逃路。正当 KYLE 想举枪射杀这小孩之际，AYA 出手阻止，并友善地走近他，拿下他的头盔，猛然发现这小孩原来就是 AYA 常常梦到的女孩 EVE。

带 EVE 离开

在房间和 KYLE 谈话后，正打算离开之际，又受到敌人的烟幕弹袭击。这时 KYLE 取了防毒面具掩护 AYA 带 EVE 离开。一开始，AYA 便走到左上方取得贵重实物"PROTEIN"，然后在版图右方调查那条大试管，之后再和 EVE 谈话，令她跟着 AYA 离开。注意：若 EVE 的 HP 被扣至零会立即 GAME OVER，所以行动必须迅速。

军队相助 — UNDERGROUND PARKING —

由 SHAMBALA 回来之后，大家可以先补充一点弹药，然后在 B1 SHELTER 十字路口左上角进入 UNDERGROUND PARKING（地下停车场）。按动红、绿和黄掣可得到道具，若按下蓝加黄掣的话，该升降台便会出现一辆红色吉普车，利用在这停车场里取得的车钥匙，便可以乘坐它离开这里。但在此之前，要先用"ヨシダ・カード"开启大闸才行。出了隧道之后，AYA 便会下车，沿途前进便会来到 SHELTER 的出口，可是这里有一大群改造兵正在等待着她。双方正要开战之际，作先锋的改造兵被人一枪打爆头颅，原来是国家军队干的。国家军队控制大局后，AYA 从他们口中得知 KYLE 下落不明，另外也收到由 DOUGLAS 托 FLINT 带来的信，以及从手臂受伤的 RUPERT 处，取得密林手枪

和子弹。接着,为了寻找 KYLE 和 EVE,AYA 再次独自往 SHELTER 迈进。

KYLE 叛变 — POD SERVICE GANTRY —

AYA 来到 POD SERVICE GANTRY,见到 KYLE、EVE 和神秘人在一起,才知道 KYLE 是组织的人。他说组织研究新类型人控制地球,并声称由他们创造的世界才是最理想的,还向 AYA 开枪。但那颗子弹避开了 AYA 的要害,因为他对 AYA……幸好 AYA 的努力没有白费,终于说服了 KYLE。他不单射伤那个掳走 EVE 神秘人 KO.9,还协助她救出 EVE,而 NO.9 也最终被那头怪物吃掉。原以为皆大欢喜,怎料组织的人造卫星发射激光,唤醒了那头怪物,也炸开 AYA 和 KYLE 之间的通路。大家回复过来后,KYLE 告诉她说 EVE 因为刚才的意外而跌到下层,接着便叫 AYA 赶往拯救她。AYA 担心 KYLE 的伤势,恋恋不舍,但 KYLE 坚持说没有问题,催她立即起程,但其实他已经……

BOSS 战 2

离开 GANTRY 后,应先整理好装备,多带"リングル液"(血清),不要使用密林手枪,一般的机关枪便已绰绰有余。AYA 乘电梯落一层到 POD BOTTOM,进入后虽然见到 EVE,可惜却被刚才出生的怪物阻挡去路,看来这一战是无法避免了。战事开始后,AYA 应先瞄准它的双手进行射击,不久它便会张开肚上的"米加粒子炮"发射口,只要毁灭那个口便能得胜,但现在是不可能做到的,因为若被"米加粒子炮"打中便会立刻 GAME OVER。正确方法是在它发射"米加粒子炮"之时,绕到他的背后,并先为它"拆骨"。当击溃它所有器官后,它的"米加粒子炮"才会变得容易躲避。跟着只要花点耐性,抓紧它放炮后的空当射击便行。

IO 真·EVE 登场

怪物被击倒后,AYA 在发光的控制台使用"ヨシダ·カード",接着画面中央会出现一道桥。当移动过去时,那头怪物再

次伸出触须,并把 EVE 拉落溶液里……

最终 BOSS

EVE 的体力并不多,只要有效地利用这广阔的空间,边走边射,不一会儿便可以击倒它,但在对付她前请先装备密林手枪,因为这是最能损耗它体力的武器。若它放出分身的话,一定要立刻消灭,否则被它击中除了会扣很多能源外,也会受到属性影响。它在临死前会放出“全画面判定”的攻击,AYA 中招后会只剩很少能源,这时一定要立即使用血清补充。击倒 EVE 后,它会拥抱着 AYA,然后在空中粉碎。AYA 在昏迷中看见 KYLE,并向他表白,但其实这只是她的幻觉……

隐藏要素大公开!!

SQUARE公司的力作精品终于被你攻城略地了,小菜一碟吗! 不过别太得意,时下流行买一送一,仔细看看大牌游戏公司还会送你点什么惊喜?

大家有没有发觉在爆机画面后,电脑除了会计算EVE的经验值和给予玩家隐藏道具外,还会要求玩家储存进度呢?

其实只要玩家储存了爆机的进度,然后在标题画面读出那个记录,便可以玩到隐藏模式REPLAY MODE和BOUNTY MODE了。

■ 选择REPLAY MODE的话,敌人的级数会比原来弱很多,而且道具也会强化(例如LV.2的回复药会变成LV.3),每一家商店都会有新道具出售,名副其实是给玩家储道具和PE的模式。

■ 若在BOUNTY MODE底下重新开始游戏,AYA遇到的敌人会比平常多,而且它们的级数也不可以同日而语。而且,玩家的金钱和经验值会被减半,沿途的道具补给也少得可怜,想挑战自己的玩家不妨一试。

联想一下,人生也大致如此,经历过千辛万苦、风风雨雨之后,就会感到生活之路也有轻松愉悦的,同时,也有更加艰辛坎坷的,是真心英雄吗? 是勇敢的斗士吗? 补充一下装备,打理一下心情,踏上遥远的征程吧!!

极速危机



各位还记得数年前由施瓦辛格主演的《暴走潜龙》吗？影片中他单枪匹马将劫持火车的恐怖分子消灭，从而逃脱了核弹的威胁，而现在介绍的游戏就有着差不多同样的故事，同样被恐怖分子劫持火车，需要你独力解决整个危机的局面。如果各位准备好的话，那么便开始出发。

游戏背景

俄罗斯驻法国大使一家乘坐一辆新型军用列车“BLUE HARVEST”号由俄罗斯的圣彼得堡出发，前往巴黎，途中由NATO士兵护卫。不过BLUE HARVEST号却在俄罗斯境内被恐怖分子集团“默示录骑士团”袭击，列车随后便被恐怖分子集团控制了。“默示录骑士团”的目的就是以大使一家作人质要挟法国政府索取20亿赎金。这件紧急事态，由恐怖分子对策本部负责，不过交涉停滞不前。在这事件中有一位侥幸生还的护卫部队队员Jack Morton，为了救出作为人质的大使一家，单枪匹马潜入列车车内……

分支

游戏当中，玩家可以在不同的地方找到各种道具，令故事继续地进行下去。如何使用这些道具，会对故事发展有所影响。

例如:JACK在武器库的储物箱拿到防弹衣,如果拿给受伤的BILLY,就可以令BILLY不被BORIS射死,否则BILLY便会必死无疑,而这种不知不觉的分支点在游戏中共有十多个。

攻击

由于JACK需要在持枪恐怖分子手中救出被胁持的大使一家,所以游戏中准备了HAND GUN、MACHINE GUN、ASSAULT RIFLE、GRENADELAUNCHER四种射击武器、手榴弹以及JACK自己的双拳。当遇上敌人时,JACK需要立刻面向敌人,敌人身上便会出现被LOCK ON的ICON,而LOCK ON距离就要依武器而定。攻击时则可以选择站立和蹲下,而蹲下可以避过敌人的LOCK ON(只限普通枪手)。

视角

游戏进行时,一般比较难于看遍四周,所以游戏特别准备了一个△掣用来改变视线角度,只要利用方向掣便可以看看地上有没有道具,而且当知道敌人在附近时,还可看看敌人的位置。比如各位有时会只闻脚步声,而不见其人,这时可以走近门口按△掣看看门口外面的环境。

道具

道具在《极速危机》里同样有着重要性的地位。道具不单可以在死去的同伴身上找到,有时在击毙敌人的时候,敌人可能将各式的弹匣或救命药包留在地上,而击倒BOSS后还会得到重要的道具。

FILE

游戏中在不同的地方拾到的MEMO纸或便条同样是过关的关键,上面的文字是不同难题的提示,所以玩家在游戏途中要小心观察四周有没有一些白色的纸张。纸张拾回来之后,玩家就可以在MENU的FILE中找到想看的MEMO。

BOX

在《极速危机》里，会有像《BIO HAZARD》系列“异次元箱”的BOX，不过这种 BOX 并不会摆放在重要的房间之中，大部分都会在车厢的洗手间里面。游戏中用来化解难关的道具大都是只需要一次便足够，所以有这个 BOX 之后，就可以将一些没有用和暂时未用的道具放进去，这样可以腾出一些空格来拾取新道具，不过要小心有些道具必须在 EVENT 中使用的。

CHARACTER（人物介绍）



Jack Morton

美国空军少尉。在德国的美国空军基地服役。这次任务中担任法国大使护卫，乘坐护送 BLUE HARVEST 号的直升机。不单有良好的观察力及洞察力，而且具备敏捷的行动与快捷的判断力。现年 29 岁。



Christina Wayborn

担任俄罗斯驻法国大使的贴身保镖。具有代表法国参加奥运射击比赛的经验，她正是凭着这点投身保镖工作。她处事温和，现年 25 岁。



Boris Zugoski

率领恐怖分子集团"默示录骑士团"劫持火车 BLUE HARVEST 号的首领。拥有超一流的领导能力。他是个有强烈自我表现欲的男人,经常自我陶醉。不单不容许失败,而且重视事件的最后结果。现年45岁。



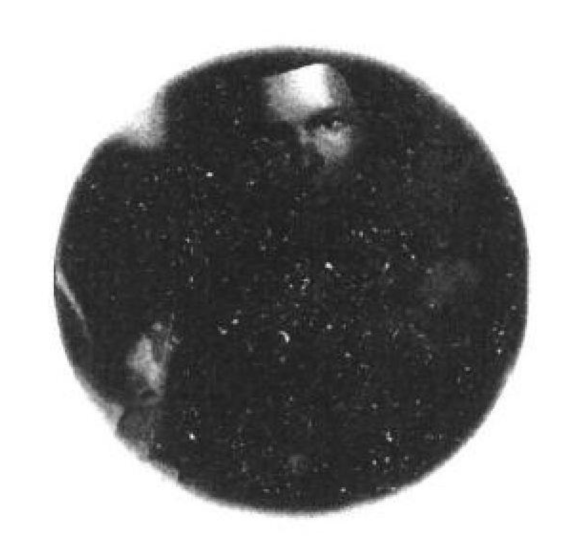
Pierre Simon

俄罗斯驻法国大使。期待任期满后活跃于商界。心思细密,而且对工作非常严谨。家庭中是个好父亲、好丈夫。现年52岁。



Philip Mason

俄罗斯驻法国大使的第一秘书官。由前俄罗斯驻法国大使的强力推荐,而成为现任大使的秘书官。由于工作上得到甚高的评价,而晋升为第一秘书。现年39岁。他真得只干秘书的活吗?



Billy MacGuire

法国军士官，同时也是BLUE HARVEST号电达管制官。由于其父亲是个电脑技师，所以他从小开始就喜欢上机械，不过却是个草率的人。口头禅是“自己是幸运的”。现年26岁。

游戏攻略

俄罗斯驻法国的大使携家人乘坐最新型的军用列车—“BLUE HARVEST”号由俄罗斯的圣彼得堡发出，驶往法国的巴黎，同时美国NATO空军以直升机同行护送，这次行动是由俄罗斯、美国和法国共同进行的。列车在俄罗斯的圣彼得堡内却遭受到突如其来的袭击。

当不知名男子说出“第一次攻击准备”之后，BLUE HARVEST号的雷达便探测出四驾直升机接近列车，起初以为是增援部队，但却未收过任何通知。同时，那些军用直升机突然向列车射出三枚飞弹，这种突如其来的攻击令护送BLUE HARVEST号的美国NATO空军直升机无一幸免于难，身为NATO空军少尉的JACK被炸出直升机之外。

飞弹射出之后，那帮恐怖分子便开始攻入列车之内，同时利用遥控炸弹炸毁士兵最多的14号车厢，由于恐怖分子的攻击强劲，列车内的士兵无力还击，而身为大使保镖的Christina与大使和秘书官，也被迫至死角，恐怖分子的头目Boris Zugocki却利用俘获的大使妻子和女儿要挟大使投降。这帮恐怖分子就是“默示录骑士团”，而他们劫持BLUE HARVEST号的目的是利用大

使的身家性命和核弹敲诈法国政府20亿元。另一方面，之前被炸出机外的JACK仍然生还，不过他却悬空在车厢之外。

JACK与强烈气流挣扎之后，终于爬回列车车顶，他立刻与法国政府的恐怖分子对策本部联络，知道了列车正被武装恐怖集团“默示录骑士团”劫持。对策部的指挥官要求JACK在营救部队到来之前，首先搜索大使与其家人的下落，并且保持联络。JACK在指挥官口中得到11号车厢有一个没有锁上的入口。刚刚知道入口的位置，却发现敌军从那个入口爬出车顶，JACK利用蹲下时的高低差令敌人难以瞄准自己。JACK解决了车顶的敌人后，便从那个入口进入。不过从梯子爬下后，JACK便遇上NATO的队员尸体。从他们身上可以找到有用的子弹及救命药包。虽然JACK找遍11号车厢内所有地方，但仍然找不到大使一家人。由于暂时没有开启通往12号车厢的CARD KEY，所以JACK只好在10号车厢调查。

在进入10号车厢之后，立刻发现1层有敌人巡逻，JACK趁敌人走开的时候，从后击毙他。JACK在第一间房间发现了一张写有“负责运送食具的UNIT因为接触点不良，而被拿出来修理”的MEMO，跟着便在第二间房间中找到刚才所说的11号车厢的升降机UNIT。由于通过9号车厢的连接门坏了，加上2层也被锁上，所以决定拿着升降机UNIT返回11号车厢的2层餐厅看看。在餐厅的桌上拾到一张这次行动的MEMO，之后JACK便将UNIT装回食具升降机的开关掣下面，虽然令升降机回复运作，但后面却突然出现了两名敌人。将他们击毙后，JACK就利用这部升降机到1层被锁的厨房。

到达厨房之后，这里漆黑一片，JACK开启了左手面的厨房灯，而在厨柜上发现了一张写有大使一家的食用菜单。同时JACK看见地上有一条长长血迹，所以他跟着血迹走到冷冻库，找到VIP的CARD KEY(G)，JACK利用这张CARD KEY进入10

号车厢的2层之后,便在左手面的房间内发现一张列车上重要人物的名单,而在走廊另一边尽头的房间中还发现一张写上了“1742”密码的MEMO纸,赶巧中央房间的锁使用的是密码锁。JACK便尝试利用这密码开启门锁,真是太幸运了……JACK在击毙守着门口的敌人之后,便听到左面的门后有一些声音,在打开门后发现了大使与其秘书官。秘书官拿取敌人手上的手枪后,便走到客厅保护大使。JACK在敌人身上却找到了开启通往12号车厢门锁的CARD KEY(B),在洗手间发现一个五角形的凹位,干什么用呢?暂时不理会这东西。当JACK走到客厅时,立刻与对策部联络,将救出大使的消息告诉他们,营救部队将会在十分钟内赶到,现在还不知道大使妻子和女儿的下落。

在救出大使的同时,BLUE HARVEST号也已经驶到俄罗斯的诺夫哥罗德。JACK利用刚刚得到的CARD KEY(B)开启了往12号车厢的连接门门锁,进入12号车厢。当调查浴室时,突然有敌人冲进来,JACK以敏捷的身手将其击毙。JACK眼见没什么发现,便走上二层搜索。右面门锁上了,JACK唯有向左面的房间调查,当中有两名敌人把守。解决他们之后,JACK在中央的小房间中找到一只系统光盘,而且在仪器上拾到一张写有多年来恐怖分子出现的纪录。在最尽头找到一部可以读取光盘的电脑,JACK将系统光盘放进电脑之后,便把12号车厢内唯一锁上的房间门锁打开。就在JACK走出门口之际,对面的房间突然传出枪声,而当进入房间后JACK遇到一名女子,原来她便是大使贴身护卫Christina,从她口中得知大使的家人现正在13号车厢里,由于Christina要走到10号车厢保护大使,所以JACK将一个无线电通话机交给Christina。当Christina离开房间之后,JACK发现桌面上有一部可以将CARD KEY改变的CARD WRITER,JACK便把已用过的CARD KEY(B)转换成可以开启往13号车厢连接门门锁的钥匙。

当JACK利用那张CARD KEY开启往13号车厢的门锁时，列车也已驶到白俄罗斯的明斯克。在进入第一间房间时，发现地上的血迹，当JACK从同伴尸体身上拿取手枪弹匣的时候，突然见到门外有两个敌人在走廊经过，之后他们就不见踪影。

JACK为寻找大使家人走上二楼。在左面浴室里面，JACK将浴缸中的血水放走之后，便拿到一把“特殊KEY”，不过暂时好像无用。在中央的房间因为需要密码，所以进入里面的房间调查，不过当中却有两名敌人把守着。经过一轮较量后，JACK把他们解决了，从手提电脑中知道所有房间的密码锁在出发前会以出发日为假密码，而BLUE HARVEST号的出发日是12月24日，原来这密码锁真的没有被修改，而大使的妻子和女儿在这房间里面。大使的女儿被这次劫持事件吓怕了，所以JACK上前安慰她，而且答应她去见父亲(大使)，她俩在JACK的掩护下走到一楼。回到一楼之后，JACK再次通知对策部所有人质安全，而且知道营救部队将在五分钟之后抵达，会合地点就在14车厢，为确保营救部队安全抵达以及引导直升机，JACK需要再次进入14号车厢，对策部再次联络JACK，告知14号车厢有很多敌人。解决了14号车厢的敌人后，Christina突然来电，告诉JACK大使已不在VIP ROOM中，而秘书官也受伤了，所以暂时把大使的妻儿二人送离火车。大使的女儿知道暂时不能见到父亲，便将颈上的吊饰让JACK转交给大使。因为大使现在行踪不明，所以向对策部要求再次派出营救部队，而JACK便需要立刻赶回10号车厢的VIP ROOM。

在经过一轮枪战之后，终于跑到VIP ROOM，JACK问秘书官刚才发生什么事，而秘书官回答：“刚才突然从BATH ROOM传出大使的叫声，之后我便遭袭击。”秘书官也不知道大使的下落，Christina走出门口的时候，再次收到对策部的消息，原来恐怖分子为了报复拯救大使的妻儿，准备向近邻的国家发射飞弹。对

策部命令 JACK 无论如何都要阻止飞弹发射，飞弹发射器位于 7 号和 9 号车厢，而飞弹管制室则在 8 号车厢。阻止飞弹为优先的任务。不过 JACK 爬上车顶不久，恐怖分子便发射了五枚飞弹，JACK 立刻利用无线电通知对策部 9 号车厢飞弹台已射飞弹，而对策部便立刻利用人造卫星探测来作出迎击准备。JACK 利用之前在浴缸拾到的特殊 KEY 开启 9 号车厢顶的入口。不过 JACK 在二楼的机房遇上了不断转动的机件，利用其开合之间的时间差跑向另一面。在一楼的时候，由于 JACK 暂时没有工具打开飞弹的铁板，所以唯有到其他地方进行调查。当走到另一边尽头的房间时，JACK 便发现共同行动的法国军官 Billy，而他教 JACK 利用桌面上的螺丝板打开飞弹上的铁板，按下当中的按钮令其延迟起动，不过 10 秒后就会发生爆炸。因为需要将飞弹引爆，所以暂时留 Billy 在这里。当 JACK 拿着螺丝板将飞弹的铁板打开后，便立刻按下引爆按钮奔跑离开。在踏出门口时飞弹便同时爆炸，而走廊也随即出现敌人。

在枪战之后，JACK 便立刻走往 8 号车厢，而原本阻挡通道的铁箱也因爆炸而被炸开了，不过却有两名敌人在这里迎击 JACK。利用铲车铲起阻路的铁箱，敌人随从在后面的门走出来。JACK 在解决偷袭的敌人后，便走上二楼的情报管制室。与二名敌人驳火后，便在仪器上拾到一张 MEMO，上面写着列车装备有地对空飞弹发射装置、两门 400mm 对空机关炮、装甲车及武装直升机。然后 JACK 在中央有红灯的仪器上，将飞弹开关的钥匙扭到关闭状态，这样便阻止了飞弹的发射。正想回去 9 号车厢之际，收到对策部的通知，营救部队二组已经在火车后方 500m，由于有敌军直升机在火车上空盘旋，而无法接近火车，所以对策部要求 JACK 利用 8 号车厢的机枪牵制敌方直升机。当 JACK 开启地图右面的开关器时，突然听到隔壁房间传出发动机启动的声音，原来对空机关炮就在这对面的房间之内。

对空机关炮

□=攻击

方向掣=瞄准移动(低速)

方向掣+×=瞄准移动(高速)

当按紧□掣之后,就可以连续发射,不过右下角的弹数计就会不断减少,只要暂停一下攻击,这条弹数计便会开始回复,由于需要以机关炮牵制敌方直升机,以便营救部队二组得以接近火车,所以JACK必须在4分钟内尽量击落敌方直升机,不过敌方直升机也会不断出现。

在解决敌方直升机之后,火车已经到达波兰的卢布林市。在掩护营救部队之后,默示录骑士团的首领便向对策部谈条件。首先要求将赎金的一半10亿元存入他所指定的银行、保证列车能够抵达法国国境,以及列车半径10公里之内不可以有任何的接近,因此对策部随即决定中止作战,命令直升机立刻回程。另一方面,对策部将刚刚收到有关恐怖分子领袖的资料告诉JACK,原来那男子名叫Boris Zugoski,是前KGB特务,专门负责暗杀工作,此事件主谋人,根据俄罗斯军部的情报,他拥有数枚前苏联制造的核弹头,估计核弹头在列车之内。不过同时也有另一件麻烦事,新闻界已经知道事件的发生,由于列车内有核弹头的可能性很高,所以吩咐JACK不要轻举妄动,保护大使为最优先级任务。然后JACK便联络Christina,问问她那边的情况。Christina已经将火灾警报解除,他们决定在9号车厢会合,而JACK便拜托Christina救出在途中房间的伤兵。

JACK到达9号车厢之后,Christina他们也同时出现,Billy出血太多需要带他到6号车厢的医务室,但Billy却不断说着5号车厢,秘书官把刚才敌人遗下的CARD KEY(R)交给JACK。利

用CARD KEY便打开了7号车厢的连接门门锁。而在第一间房间中拾到的MEMO上写着列车内会有一些对未登记的人开火的小型机械人。进入7号车厢之后,JACK便被敌人前后夹击。JACK解决二人后,随即进入6号车厢。由于电源还未接通,所以车厢内的灯不亮。当JACK开启凹位左面房间里的电源开关器之后,四周终于灯火通明了。当JACK走到上2楼的楼梯时,原来Christina他们已经在医务室等待JACK。JACK抵达医务室时,Christina便告诉JACK,由于Billy的伤口太大,失血过多,需要输血,同时秘书官也从药品室回来,没有可以使用的药品,现在只有输血才能解除Billy的危险状态。JACK唯有走到2楼另一面的实验室看看。当JACK拿了两边仪器上的MEMO后,便知道实验室内充满着有害的气体,而人只要身处在这种气体中数秒便会立即死亡,所以进入实验室之前,首先需要开启实验室外面的空气净化装置。当室中的空气得到完全净化之后,JACK就在里面得到了两个输血包(基础液)。药品室有部可以制造人工血液的机器,所以JACK便立刻跑到药品室。在药品室的仪器找到的两张MEMO,上写有受伤时的制剂调合方法,以及实验者Billy的血液种类——B型Rh+,所以立即将刚才得到的基础输血包放进人工血液制造机器内,而且将血液设定为B型Rh+和C+D调合剂。将刚才制造的人工血液输给Billy,便令他的血压得以回复,而Billy交出了打开5号车厢的CARD KEY(GR)。然后JACK叮嘱三人在医务室等待,而自己便往前面的车厢搜索大使的下落。

在JACK走往5号车厢的同时,火车驶经了波兰的波兹南。利用从Billy手中得到的CARD KEY开启了1楼的武器库,JACK从储物柜得到一件防弹衣、一副红外线眼镜以及TNT炸弹。由于Billy身受重伤,所以JACK便把防弹衣交给Billy穿着。在VIP仓库的时候,发现一个可以爬上2楼的通风口。当JACK从

梯子爬上车顶时,列车驶到德国的柏林。同一时间,敌方的增援部队已经从另一辆火车跳到 BLUE HARVEST 号上。JACK 经过与敌军增援部队激战后,便遇上该部队的队长,而他却跳回驶来的火车上,JACK 当然也跟随跳上火车。

JACK 在进入敌方火车时,火车已驶到德国的莱比锡。虽然 JACK 将 3、4 号车厢内的所有敌人击毙,但仍找不到敌军队长的行踪,于是前往 2 号车厢搜索。原来那男子真的在 2 号车厢内,而且他还悄悄地走出来偷袭 JACK,这当然逃避不开 JACK 的锐利眼睛。那男子会用箭弩攻击,而 JACK 就利用蹲下和侧滚来牵制对方。经过一轮激烈的枪战后,JACK 终于把那男子击毙,而且在他的尸体位置拾到微型胶卷 A、箭弩以及 CARD KEY(W)。当进入 1 号车厢之后,立刻收到 Christina 的通知,JACK 现在身处的火车还有 3 分钟便会走到荒废的铁桥上,所以列车需要加速至与 BLUE HARVEST 号的 4 号车厢并排。

列车相连

方向掣↑ = 加速

方向掣↓ = 减速

现在需要将火车的车速提升,而 BLUE HARVEST 号的车速是会保持在 80km/h 的。在限时三分钟之内,令火车与 BLUE HARVEST 号的 4 号车厢并排,而 JACK 在并排后爬上车顶,再跳回 BLUE HARVEST 号上。

JACK 跳回 BLUE HARVEST 号后,列车已经驶经法兰克福。从 4 号车厢的车顶入口进入厢内之后,JACK 便立刻向 5 号车厢方向前进。JACK 进入中央主电脑室时,立即发现有敌人,虽然有敌人把守着前后出口,但 JACK 凭着快而准的枪法解决他们。由于 4、5 号车厢的连接门锁上了,所以 JACK 唯有利用主电脑室

的维修出口回到5号车厢。在5号车厢的1楼,JACK进入一个充满有害气体的房间里,因为当中有电源开关器,因此需要以最快的时间冒死开启。在2楼的房间中找寻解除毒气装置时,JACK终于遇上了一只攻击陌生人的小型机械人,而且在铁架上发现了一支MACHINE GUN。在最里面的房间内,突然有敌人在箱子掩护下攻击JACK。解决敌人之后,JACK发现一个开关器,在开启后突然听到一些不知从哪里传来的声音。当JACK回到有害气体的房间时,却发觉房间里已没有有害气体了,JACK在地上拾到了一支倒钩。进入第二房间之后,便沿着升降机升上高处,JACK眼见对面的吊架,即想起倒钩加在箭弩上使用,而JACK沿着钢丝索爬过去中央的台上,不过途中会有电流向上攻击。原来台上摆放的是一颗IC CHIP,当取得这颗IC CHIP后,之前地上放出的电流便会解除。走出这房间时,JACK便立刻收到Christina的联络,不过对话当中突然听到一下枪声,通话随即中断,JACK因为担心他们的安全,所以立刻赶回医务室。

当JACK在医务室门外偷望后,便知道Christina正被敌人要挟,因此他立即冲进医务室击毙敌人。在二人都感到颓丧的时候,广播器突然传出声音,默示录骑士图的首领有话要对JACK讲,为了节省双方的时间,结束游戏,因此他约JACK到12号车厢决战雌雄。由于时间紧迫,所以必须分头行事,Christina到4号车厢的主电脑室调查可以监禁人的地方,而JACK赴约到12号车厢决战。

当JACK前往12号车厢的时候,火车已经驶达德国的斯图加特。虽然途中的敌人可以轻易解决,但JACK经过9号车厢时,却遇上地雷,JACK利用后行接近地雷令其引爆,便立即向前跑去来避过地雷爆破的冲击,这样JACK就解决了三个地雷。JACK利用梯子爬到车顶的同时,第二批敌人的增援部队也已抵达。JACK经过一轮驳火后,终于遇上该部队队长,而他手持喷

火枪，他会向 JACK 射出前冲式火墙，而不同火车则会向 JACK 持续喷出火焰。首先与他保持在不同车厢，而且慢慢接近，令他的攻击保持在喷出火焰的状态，利用远距离射击，之后就可在他的身边拾到微型胶卷 B。JACK 就随即进入 11 号车厢内，最后 JACK 终于抵达 12 号车厢 2 楼的作战会议室，进入后门立即被锁上。当见到 Boris 的时候，Billy 的头正在他的手枪之下。交谈之下，Boris 知道大使已不在 5 号车厢内而感到忿怒，所以向 Billy 开枪来泄忿。JACK 便立刻与 Boris 进行决战。Boris 最初会以手枪还击，而中段就会埋身放手榴弹，需要左右侧滚来避开他的攻击。

当 JACK 打倒 Boris 之后，便立刻去看 Billy，幸好 Billy 穿着了之前给他的防弹衣而没有死去。JACK 在 Boris 尸体旁拾到银色烟盒、金之金属板，银色烟盒上刻有“红色广场、黑色月亮、蓝色星星”，而金之金属板的形状就好像与 VIP 房的五角形凹位吻合。在 JACK 正想走出作战会议室时，收到 Christina 的来电，JACK 把现在的情况告诉给她。不久又再次收到 Christina 的来电，她正在 4 号车厢，由于上层的贵宾室发出物件的声音，所以她决定到上层看看。JACK 在经过 10 号车厢时，走上 2 楼看看金之金属板是否吻合这个凹位。当金之金属板装上凹位时，隔邻的洗面盘突然开启一条秘道。秘道的台面上所找到的 MEMO，上写有“这次大使一家同时也有另一个秘密任务”，JACK 在桌面上也得到光盘 A。

当 JACK 来到 4 号车厢的主电脑室时，已经见不到 Christina，只见到两名敌人，JACK 在解决敌人后跑上 2 楼，利用 CARD KEY(G)开启 VIP SALON 室上了锁的门，JACK 仍然见不到 Christina，而会议桌上的 MEMO 却写着担心 Christina 的话，带机密 IC CHIP 到 3 号车厢，同时桌面上有一张开启 3、4 号车厢连接门的 CARD KEY(BLK)。于是 JACK 立即赶到 3 号车厢，当他利

用升降机升到2楼时，便立刻见到秘书官胁持Christina，才知道秘书官是这次事件的真正主谋人，由于形势的不利，所以JACK只好把IC CHIP交给秘书官。不过当秘书官反悔时，墙边的工作服突然扑向秘书官，秘书慌忙向穿着工作服的人开了一枪，而且还胁持Christina逃去。当JACK上前看看工作服里面的人时，才知道这人正是苦苦寻找的大使。幸好工作服为他挡下刚才那一记枪击，这时JACK立刻通知对策部大使现在安全，并汇报IC晶片已落在敌人手中。然后JACK便将大使女儿的吊饰交给大使。大使却想到一条救Christina的办法，并叫JACK跟着他。JACK返回4号车厢之际，收到对策部的来电，告诉JACK列车的4号车厢有一个隐藏的保险库，根本无法将其打开，因为当中收藏了国家机密情报，所以保险库的构造连炸弹也无能为力，而开启方法只有大使才知道。JACK跟着大使到达4号车厢2层的贵宾室，然后将大使和其女儿的吊饰拿出来，摆放在两座天使像的匙孔中，而中间的油画位置出现一个保险库。经过大使的指纹核对之后，JACK便得到机密光盘。由于16号车厢有一部直升机，估计秘书官会利用直升机逃脱，因此JACK赶去16号车厢调查。经过6号车厢的时候，JACK利用在3号车厢得到的小钥匙，便能开启了武器库中的储物箱，从而取得ASSAULT RIFLE及其子弹。不过JACK再次回到9号车厢的走廊的时候，遇上利用自爆来攻击敌人的另一款小型机械人，JACK利用后退的方法引它落地，然后跑向进来的门口，以自动门来引爆它。

当JACK在9号车厢爬上车顶时，火车已驶达瑞士的苏黎世，敌方第三队增援部队也乘直升机抵达。JACK以敏捷的身手将敌人一一击毙，最后便要对付增援部队的队长，他手持冲击枪，JACK需要不断左右侧滚避开攻击，利用装有瞄准器的ASSAULT RIFLE在远距离迎击。一番激战，JACK终于把他击毙，而且取得微型胶卷C，之后JACK继续前往16号车厢。不过在

14号车厢里却遇上了顽强的攻击,JACK以逐个击破的方式打倒他们。秘书官真的来到16号车厢,而他再次以Christina作人质要挟JACK交出机密光盘,而JACK正好身上有一张从秘道中得来的光盘,JACK随手把这光盘交给他,当然秘书官不知道光盘是假的。秘书官在推倒Christina后,立即逃进设有防弹玻璃的房间中,而且得意洋洋,说着异想天开的话。秘书官说自己就要按下Boris早以安装好的核弹引爆装置,而JACK背后的公文箱就是他送给二人的礼物,虽然公文箱装有系统光盘和解开Christina手铐的钥匙,但两者取得后核弹引爆装置便会启动。解开Christina之后,二人便立刻向车头方向逃走,利用15号车厢内水陆两用装甲车的飞弹炸开出口,当JACK和Christina逃出后,秘书官便乘坐武器直升机逃离BLUE HARVEST号。另一方面,因JACK和Christina为了调查核弹装置的位置,所以二人立刻赶回主电脑室。

回到主电脑室之后,才知道现在系统完全不受控制,已经启动了引爆装置。由于不知道引爆装置的位置,JACK唯有独自寻找,而他将由公文箱拿出的系统光盘交给Billy处理,这样列车内的所有门锁完全解除。当JACK向车头方向前进时,便收到对策部的来电,他们告诉JACK现在列车的轨道修正为经由德国的南部,如果引爆装置解除失败的话,会在指定隧道内将列车炸毁,将核影响降至最低,核解除的时限就在进入隧道之前。JACK终于在2号车厢找到了三个引爆装置,而利用在这房间中拾到的剪钳及内视镜,便可以进行解除工作,JACK依照三张从敌方增援部队队长身上拾到的微型胶卷,由内至外,A至C依数字顺序将三组引爆装置解除。当解除引爆装置之后,JACK便向对策部报告,对策部便即时中止隧道爆破计划。在中断对话后,Christina立即出现并告诉JACK,现在主电脑再次失控,而列车的速度正在不断上升,显然是以列车作核弹撞向巴黎,毁灭全欧

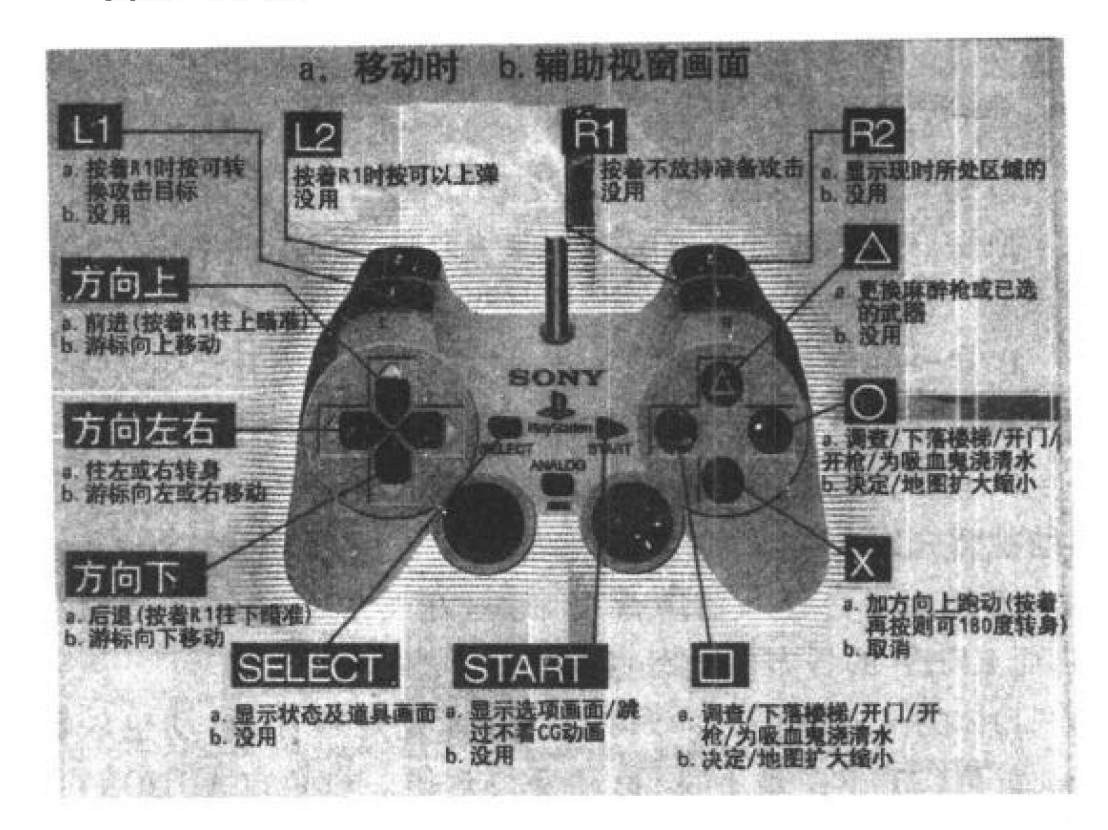
洲。由于列车装置在车头最前的位置,所以JACK便立刻跑到1号车厢。他为了大使和其他人的安全,把1号车厢与后面车厢的连接解除。当JACK想离开车厢时,收到对策部的通知,现在有一架不明直升机接近列车,因此最好装备一下武器以防万一。在准备解除装置时,见到的红、蓝、黑三条线和转动的仪器,突然JACK回想起Boris的银色烟盒上面所写的句子"红色广场、黑色月亮、蓝色星星",难道这就是谜题的答案?依照图案来剪下相对的颜色电线,天啊……JACK终于把核弹危机解除了,玩家朋友也该去活动一下僵硬的腰肢和发痛的双手了,哇塞,秘书官又驾着直升机赶来了……这也许是"极速危机2"中的情节了吧!

吸血鬼猎人
COUNTDOWN VAMPIRES



1999年12月24日，赌城PLATAROSA，有一家名为“DESERT MOON”的赌场酒店举行开业典礼，该酒店以恐怖鬼怪为主题，招待了很多达官贵人做嘉宾。警方派遣了一些警员担任VIP贵宾的护卫，主角KEITH.J.SNYDER也是其中一员，不料开业典礼却成了全市的恶梦，当仪式进入最高潮时，舞台突然发生火警，用来灭火的洒水器却喷出黑色的水，被洒中的舞蹈员转瞬间变成吸血鬼，而且这现象迅速蔓延，KEITH不但需要保卫贵宾，同时也展开一段恐怖的经历！

操作介绍



开始游戏　GAME START

标题画面会有“PRESS START”字样，按下后则有三个项目选择，分别是“EASY”、“NORMAL”和“OPTION”，前两个分别代表游戏的不同难度，“EASY”状态下的敌人会较弱，此外所拾到的弹药也会较“NORMAL”为多，至于 OPTION 内容如下：

①音效强弱设定

②三种按钮设定

③设定有否震动

④调整画面光暗

输入个人资料　THE DATA

进入游戏后，会要求玩家输入个人资料，就是自己的姓名和血型，而这个密码将会令玩家于游戏中电脑内的电邮发现新的

照片及特别事项。

血型设定将会根据游戏中过场时出现的月色而改变一般吸血鬼敌人的型态，基本上吸血鬼有四种型态，分别是普通型、蚊型、狼型及恶魔型，他们各有不同的动态，基本变化如下：

月亮颜色变化图

血型→出现的月亮出现率　→一般吸血鬼出现率变化

A　→红色月亮出现率上升→普通型出现率上升

B　→绿色月亮出现率上升→蚊型出现率上升

AB →蓝色月亮出现率上升→狼型出现率上升

O　→黄色月亮出现率上升→恶魔型出现率上升

辅助视窗介绍　THE WINDOW

按 START 会进入辅助视窗画面，在这里时间处于停顿状态，而 KEITH 的各方面状态也能一目了然：

1)体力——主要分为四种状态，绿色是最佳，行动也最敏捷。黄色(ALERT)是不良，行动变得迟缓。橙色(CAUTION)是差劣，行动力更弱。红色(DANGER)是危险，已近死亡边缘，行动极缓慢。

2)道具栏——主角携带的物品，最多能携带 12 种不同的东西，子弹类会自行归为同一类别。

3)装备武器——主角所装备的武器，右为麻醉枪，左为其他武器。

4)地图——查阅主角所处的各个区域地图。

5)档案——查阅主角所收集来的各种文件，例如便条、文件夹或书本内容。

6)电邮——查阅曾在电脑上读过的电子邮件内容。

7)现金——主角现时所持有的金钱。

8)记录次数——显示残余记录次数，最多能记录 15 次。

记录游戏　SAVING

在游戏中某些房间会有电脑，玩家调查后可以进入系统画面，其中“SAVE”是用来保存游戏进度，最多可记录15个档案，选择后按〇便会显示“COMPLETE”，代表记录成功。

武器替换及上弹　WEAPON

在游戏中，主角基本上可以装备两种武器(其中一种必定是麻醉枪)，只要按着R1加△就能即时换上已选择的另一种武器。另外在辅助画面上，只需指着某物品或武器按两次〇便可装上或使用。为手枪上弹要先指着枪或子弹按一次〇，然后以方向移动，就会有箭嘴，这样可令手枪加满弹药或是把饮品注入空瓶内。

基本作战技巧

1. 听声辨敌人

当KEITH身边的房间有敌人时，除了会听到一些怪叫声，玩家按着R1就会自动朝敌人方向举枪，借此能预先知道何方有吸血鬼。但是大家也要记着，遇上多重目标的话，未必会瞄向最接近自己的敌人。

2. 活用R1键

按R1可以自动瞄准敌人，主角时常会因视点所限而看不见敌人，用R1便能够瞄向画面以外的敌人，另外瞄准只限站着的吸血鬼及怪物，所以当第一次射倒敌人后，最好站在原地转向另一处并放开R1，再按R1就能瞄准其他敌人。

3. 留心耗弹量

要注意不同枪械一次最多有多少储弹量，因为作战中手枪没有子弹就得花时间上弹，如麻醉枪有12发，当遇上两只吸血鬼时，可以用10发将两只都射倒，然后按START唤出辅助视窗，在该画面直接上弹，那时时间处于停顿状态。

4. 武器攻击范围

各种武器除了有不同的攻击力,也有各自的攻击范围,如距离不对是会大大影响武器的发挥,例如霰弹枪要在极近位置才可用六发将狼怪收拾,若是远射的话要用六发以上。而P90手枪则要在较长距离命中才能收到最大的效果,吸血鬼走到眼前才开枪,即使对方已倒地一次,也未必能用五发麻醉弹将之麻醉。

5. 利用房间的便利

吸血鬼或其他敌人是不会追着KEITH往其他房间,因此大家可利用这一点,仗不一定非要打,可选择逃跑,这能更加节省时间及弹药。

6. 尽量救人

本游戏最特别的地方,就是玩家并非只是痛杀敌人,可以在由人变而成的吸血鬼处于麻醉状态下以水救活,这会为玩家带来好处呢!一是可以从中赚取一些金钱,二是关乎能否玩到游戏的隐藏内容。所以千万不要只图痛快,时刻留点慈悲心肠吧。

7. 节省子弹方法

由于要救人,麻醉弹的消耗非常大,所以要有效地控制,初期因为只有麻醉枪,电手套的攻击范围太短,因此主要是靠前者作战。因吸血鬼要两次倒地才麻醉,大家在得到手枪P90后,可以先用四发P99将对方射倒,然后换麻醉枪(按着R1按△),这样就可节省八发麻醉弹,也能救更多的人。要注意像霰弹枪这些威力大的枪可一枪击倒吸血鬼,所以最好还是用P99。

人物介绍



Keith J. Snyder

■国籍:美国

■出生地:不明,实际是在PLATAROSA郊外

■出生年日:1976年12月11日

■年龄:23岁

■血型:B

■身高:188cm

■体重:73kg

■三围:99/77/83

■职业:SEARIM市警局凶杀组刑警

■兴趣:绘画

■特技:武道、空手道二段、柔道初段

本故事的主角,隶属有犯罪都市之称的SEARIM市凶杀组刑警,虽然其破案率达第一位,不过同时令12名同僚殉职或辞职。在同伴被杀事件当中被视为失职,因此调派做PLATAROSA市即将开业的赌场酒店贵宾护卫。

Misato Hayakawa 早川美理



■国籍:日本
■出生地:澳洲悉尼
■出生年日:1981年2月14日
■年龄:18岁
■血型:AB
■身高:170cm
■体重:42kg
■三围:86/52/86
■兴趣:观察、参加俱乐部、所有时装
■特技:跳舞
■患病:月亮发狂现象症

本身患有一种罕见的月亮发狂现象病症(LPS),在日本的医院无法根治,于是前往美国PLATAROSA市求医,并且在那个即将开业的酒店赌场做女侍应,有预言称之为月之使者,与传说的暗之帝王有着微妙关系。



Mira Swish

■国籍:美国

■出生地:阿里桑拿

■出生年日:1974年6月9日

■年龄:25岁

■血型:A

■身高:176cm

■体重:56kg

■三围:91/52/90

■职业:PLATAROSA市警局凶杀组刑警

■兴趣:射击、驾驶、健美操、档案整理

■特技:武道、合气道二段、自由搏击

生于阿里桑拿富裕家庭的她在小时候与9岁的妹妹失散,为了寻找妹妹下落而当上PRATAROSA市的凶杀组女刑警,追查该市的连续杀人事件,由于赌场酒店人员不足,与KEITH一样成为酒店赌场贵宾的护卫。



Jules Doors

■国籍:美国

■出生地:PLATAROSA 市

■出生年日:1963 年 6 月 6 日

■年龄:36 岁

■血型:O

■职业:特种部队 OMEGA TEAM 队员

■兴趣:收集钱币、考古、医学

■特技:武术

是 PLATAROSA 市经验丰富的特种部队 OMEGA TEAM 成员,曾在 PLATAROSA 大学修读考古及医学,研究 GELLS 传说和最强生命。这次奉上级命令带部下来做赌场酒店护卫的后援。



Scheck Gardner

■国籍:美国

■出生地:PLATAROSA 郊外的SIDE OAKS

■出生年日:1966年5月15日

■年龄:33岁

■血型:A

■身高:112cm

■体重:87kg

■三围:112/87/91

■职业:特种部队 OMEGA TEAM 队员

■兴趣:所有户外活动

■特技:武道、柔道三段、狙击

与 JULES 一样是 PLATAROSA 市特种部队 OMEGA TEAM 成员,有妻子及两名儿女,其妻子在上月遇到意外重伤,这次和 JULES 一起参与赌场酒店的行动。



Vampire Hunter

■国籍:美国

■出生地:PLATAROSA郊外MARLIN镇上

■职业:猎杀吸血鬼

■特技:黑暗中步行

■性格:内向及多疑

曾经在PLATAROSA市多宗连环凶杀案现场出没,于赌场酒店发生怪异事后也现身,常在KEITH背后出言给予提示,目的是阻止预言书提及的暗之帝王GELLS在世纪末复活。



Omega Rakim

■国籍:美国
■出生地:*SEARIM* 市
■出生年日:1972 年 11 月 9 日
■年龄:27 岁
■血型:*AB*
■兴趣:和猫玩耍
■特技:跑步、柔道

是赌场酒店内聘请的保安人员,持有麻醉枪,为人有责任心,可惜开始不久便遭吸血鬼毒手。

Claudia swish

■国籍:美国
■出生地:阿里桑拿
■出生年日:1980年8月16日
■年龄:19岁
■血型:B
■身高:170cm
■体重:48kg
■三围:85/56/88
■兴趣:散步和阅读
■特技:暗算



阿里桑拿富裕家庭的次女,在当地有神童之称,9岁时与家人到PLATAROSA市旅行后失踪,原来被S.T.G公司拐带并洗脑,还成为会长的第三女儿,助后者从事不为人知的研究工作。



Jane Dark

■国籍:美国

■出生地:PLATAROSA 郊外 MARLIN 镇上

■出生年日:1976 年 11 月 12 日

■年龄:23 岁

■血型:B

■职业:画册作家

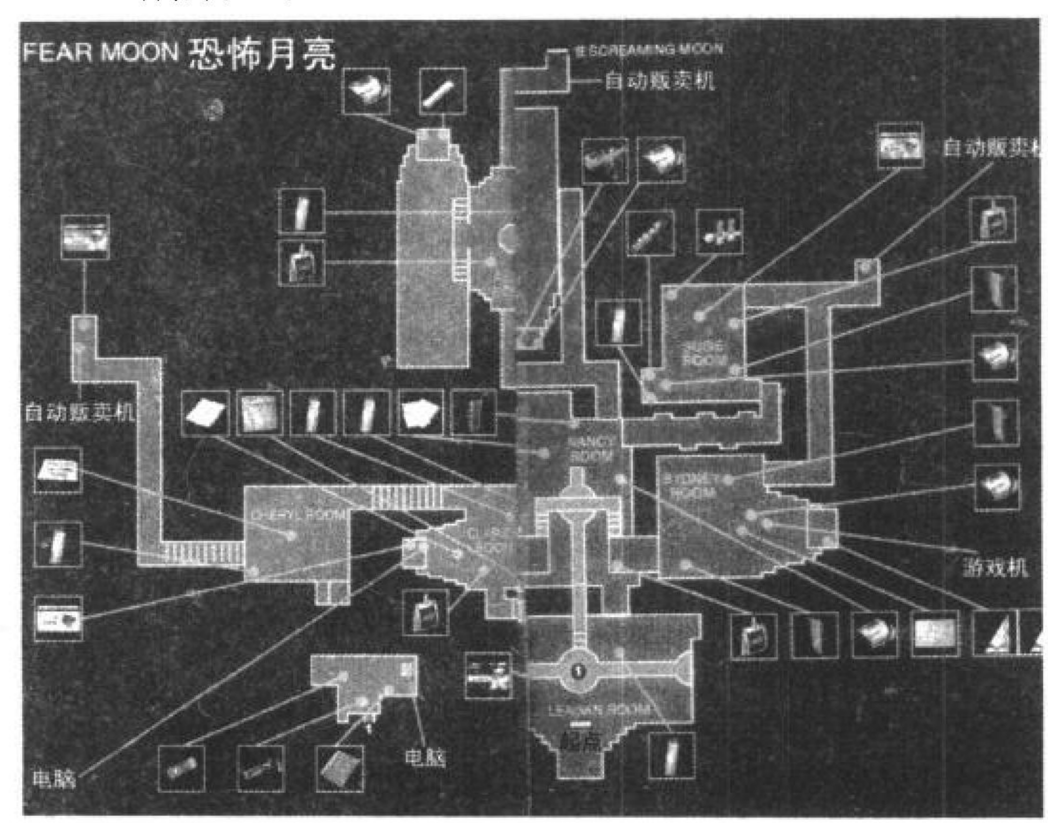
■收集古书、旅行、历史学

KEITH 的双胞胎妹妹,她俩生下后被寄养在 MARLIN 镇,5 岁时那里的火山爆发,JANE 从此失去消息。长大后成为画册作家,知道双亲原来是吸血鬼猎人,决定继续完成父母的使命。

游戏攻略

豪华酒店恐怖夜

KEITH是SEARIM市的一名凶杀组探员，这次来到邻镇PLATAROSA市的理由相当简单，他是被派来做“DESERT MOON”的赌场酒店开业贵宾护卫。



这个赌场酒店相当特别，其设计以恐怖为主题，不论是布景和服务人员均是。当晚灯火通明，很多人都在此酒店的赌场尽情豪赌，KEITH作为护卫，四处巡视，到了称为“FEAR MOON”地区内的“LEAGAN ROOM”。

赌场内声色犬马，画面转移，你会看见一辆特别的中型货车内，多名穿着全套装备的特殊武装部队成员荷枪实弹，这时有一名队员打开后方的门，对方一头淡金头发，额上的皱纹显示出他饱经风霜，他在向队员下达着行动的命令。货车的驾驶室，有一

名较年轻的部队成员，懒洋洋地半躺着，他有一头天生的白发，左边面颊上有一道很明显的伤疤，显然特殊部队是冲着赌场而来。

赌场之内，当场面到了最高潮的时候，突然听到女声尖叫："火警啊！"，KEITH连忙回头去看，原来中央供美艳舞蹈员表演的高台突然起火，两名舞蹈员在烈火下挣扎哀号着，一些男士便叫道："快点用水救火！"，幸好没多久舞台上的洒水系统启动，将台上火扑灭，不过水好像有点不一样，水是黑色的。

吸血鬼大肆虐

那些舞蹈员却仍然跪倒在地上呻吟，跟着全身抽搐，然后皮肤转为黄色，双眼通红，面貌竟变得如鬼怪一般。这时台下的人才从惊恐中回复过来，一名女士还松了一口气说："啊，这真是个出色的惊骇表演。"

接着其中一名变身成为吸血鬼的舞蹈员咆哮着一跃而下，并扑向其中一名宾客，张着血盘大口向这人的脖子噬咬。血花四溅，大家才警觉这并非什么表演。"不，这是真的！"

众宾客恐慌地四处逃跑，KEITH虽然做梦也想不到会遇上这样的事情，但是相当镇静，立刻引导宾客离去："大家立刻离开，向出口方向走，快！"

这时场面乱作一团，一些人被别人踩伤，而那名转化为吸血鬼的舞蹈员四处咬其他人，某些宾客仍对这突如其来的事感到不知所措，只问："到底发生什么事？"旁边有一名穿绿色西装打扮的黑皮肤男子，他是赌场的保安人员，他转身说："出口因为火警而被封闭了，必须靠别的路往另一个房间。"

KEITH从怀中取出一柄手枪，因为那舞蹈员正向他步步进逼，KEITH一边后退一边大喝："站住！再走近我便开枪！我会开枪的！"该舞蹈员却仍是继续逼近，KEITH被逼后退至舞台附近。这时台上另一名变成吸血鬼的也跳下扑向KEITH，他的枪

射偏了。

发现治吸血鬼方法

KEITH失去手枪而倒坐地上,眼见舞蹈员又扑过来,只本能地以臂护着自己。突然间该舞蹈员自行弹开,KEITH大难不死,于是四处张望,原来那名黑人保安人员利用其手上的麻醉枪将那些变成吸血鬼的人射倒,同时也救了KEITH。

保安人员走到KEITH的身边问:“您有没有事?”

KEITH惊魂未定,望着那倒地的舞蹈员反问保安人员:“这些人到底怎么了?”后者自然也答不上。

跟着KEITH想从那变了吸血鬼的舞蹈员手中取回自己的配枪,谁料想对方仍然有知觉,就在她要再扑向KEITH时,保安人员立时向她开枪,想不到那舞蹈员掉到水池后竟然回复原状,保安人员惊奇地说:“这些清水看来能够令人回复正常。”

ENEMY　一般吸血鬼

FILE　危险度:★

在游戏中主要的敌人是由人转化而成的吸血鬼。因为可以用清水救人,所以最好能不杀便不杀。通常用麻醉枪射5发能令它们倒下(未必所有吸血鬼都会倒下,若是听到哀号表示已倒地一次),但是不会又会站起来,所以还是先保持距离,待射倒第二次后才走近,按□会在吸血鬼身上浇上清水,如此便算救了一人,可以获得少量的金钱。

若是用手枪或是电手套攻击,那些吸血鬼就会被彻底消灭,KEITH也得不到钱。大家也可以先用手枪攻击,听到哀号后转用麻醉枪,只需补两发就能收拾,也可节省麻醉弹。

一时之间两人都不知说什么,KEITH于是脱下了自己的皮外套盖在那名仍然不醒人事的舞蹈员身上,而保安人员则说:“收下这个吧!”,他给了KEITH一柄麻醉枪。

KEITH在接过麻醉枪时问对方:“那……那你呢?”

"我还有一柄。"说着保安站起来："你先在此等候，我去其他地方看看情况如何。"说罢他便走了开去。

3分钟逃生路

这时赌场上只剩下 KEITH 一人，跟着听到警报系统的广播："火灾防止程序处理密码 CR-01 启动，场馆'LIEGAN'会在3分钟后完全封闭，到时此处会充满防火处理专用气体，请各位立即到其他安全的区域去。"

广播后，KEITH 已看见两名被传染成为吸血鬼的人缓缓站起来，而且时间也开始倒数，由于限制时间是3分钟，当然不宜与对方纠缠，于是往出入大门右手边方向走，在那里有一道门通往另一处，于该房间看见之前的保安人员已被杀，KEITH 不禁摇头叹息。

时间仍在倒数着，KEITH 只好抖擞精神继续找逃生之门，此区没有任何道具供取用，而且角子老虎机也因时间紧迫而不能使用。该房间的西北面有个"CLARICE"的霓虹招牌，那里有一道通往上层的楼梯，于是立刻朝上层奔去。而此时闸门也会在身后关闭。

解开保险箱密码

KEITH 到了 CLARICE ROOM，在通道口看见一名躺在地上的吸血鬼，这时想起保安人员的话"清水能够令人回复正常"，于是便浇上去，这一招果然行得通，但是这里还有三只吸血鬼，只好用手上的麻醉枪对付。

接下来 KEITH 终于有时间喘一口气，他先检视一下自己身上现时所持有的物品，除了保安人员所赠的麻醉枪及数十发子弹，还有一个能发出电击力量的电手套。另外也带着 SEARIM 市的警察徽章和一封任命书：

任命书

较早前 SEARIM 市警察署凶杀组刑警 WESLEY SIMONS 被

杀，其凶杀组探员拍档 KEITH.J.SNYDER 应该对此事负责，同时对他作谨慎处分，因此给他以下任务：

PLATAROSA 市新纪元的酒店式赌场“DESERT MOON”将举行一个盛大的开业典礼，这次的任务是要负责保护出席典礼的贵宾——恐怖电影导演 RANDY JONES 先生。

SEARIM 市警署署长

MORGAN STEWARA

接着 KEITH 视察这里环境，发现除了赌桌还有一个小型酒吧，附近可以拾到一些物品，其中南面机台的椅子上有一张游戏券，虽然不知道有何用，但是捡起准错不了。在酒吧背后有一座售卖赌场地图的仪器，KEITH 便用 1 元购得 FEAR ROOM 的地图。

在地图售卖机的对面是个筹码兑换处，进内会发现一部电脑及一个电子锁的保险箱。保险箱的开启方法很简单，其上有9个点分开 1F 至 4F 四个区，有三个灯亮着，指着某个区可令围着它的亮灯，以顺时钟方向移位，当三个亮灯在中间成一直线就会开启，能够得到一枚匙卡“SUSIE ID”。旁边则有一部电脑，可以处理一些个人资料及存放物品。

EQUIPMENT　电脑

游戏中的记录必须在电脑上进行，调查后会发现内里有四个项目：

“SAVE”——让 KEITH 保存进度。

“ITEM”——能够让 KEITH 存放尚不需要使用的物品，比如放下电手套，因为它只能在近处攻击，而且也不会将吸血鬼消灭，还不能救人。另外也可先将游戏券放进去。

“MAIL”——查看电子邮件，不过现时没有用处。

“EXIT”——离开电脑操作画面。

赌桌上的谜题

这时 KEITH 会发现此处有三条通路,一是往西面 CHERYL ROOM。二是往北面的 NANCY ROOM,三是往东面 NANCY ROOM 的桥。先往 NANCY ROOM 的桥去,在那里会分别遇到三只吸血鬼,可以避开它们,于尽头能够得到一包饮料(DRINK),那里的门因没有电力而开不得。

折返 CLARICE ROOM 沿西面的路走到 CHERYL ROOM,这里初时没有敌人,于中央的赌桌上调查可得一张写着"KENO TICKET FIRST GAME'OOO'"的纸,而赌桌上还有十多张纸牌,其中三张数字向上,分别是"2"、"5"、"6",虽然不知道代表什么,但是先记着吧。

于房间内还能拾到麻醉弹,南面也有个兑换处,进内可拾到一份"角子老虎机故障时的对应方法"文件。还有一个电子保险箱,可得到第二枚匙卡"CHERYL ID"。

角子老虎机故障时对应方法 能够正常运作的角子老虎机,其上方会亮起蓝灯,当该灯变成红色时,表示有某些地方发生故障,一旦灯不再亮起,请立即向经理报告,也请各位能够迅速而冷静地处理。

离开兑换处会发现有女吸血鬼出现,经由西边的路走,会遇到三只吸血鬼,尽头地上能拾到第三枚匙卡"NANCY ID"。那里还有一部自动贩卖机,可以购买的东西有三种,分别是饮料(15 元)、空瓶(25 元)和食物(70 元),每样只能买一个便会售罄。

电影首映礼

KEITH 经 CHERYL ROOM 返回 CLARICE ROOM,又会有三只新的吸血鬼出现,大家可以先到兑换处记录。然后往北面的楼梯前往下层的 NANCY ROOM,小心下了楼梯后就会遇上三只吸血鬼,由于道路狭窄,所以要小心对付,当走出通道又会遇上另一只吸血鬼,可以从容对付。于 NANCY ROOM 内还能得到麻

醉弹、空瓶和一盒9毫米子弹。

酒吧台上有一封“招待函”：

招待函

新世纪的恐怖赌场酒店开业！其名字叫DESERT MOON。特别邀请到大受欢迎电影“BEAST MOON”系列的导演RANDY JONES，重现电影般的恐怖表演。在本赌场的“FEAR ROOM”将举行开幕仪式，这是仪式招待函。你就是恐怖电影的主角，给你一个最恐怖的礼物。

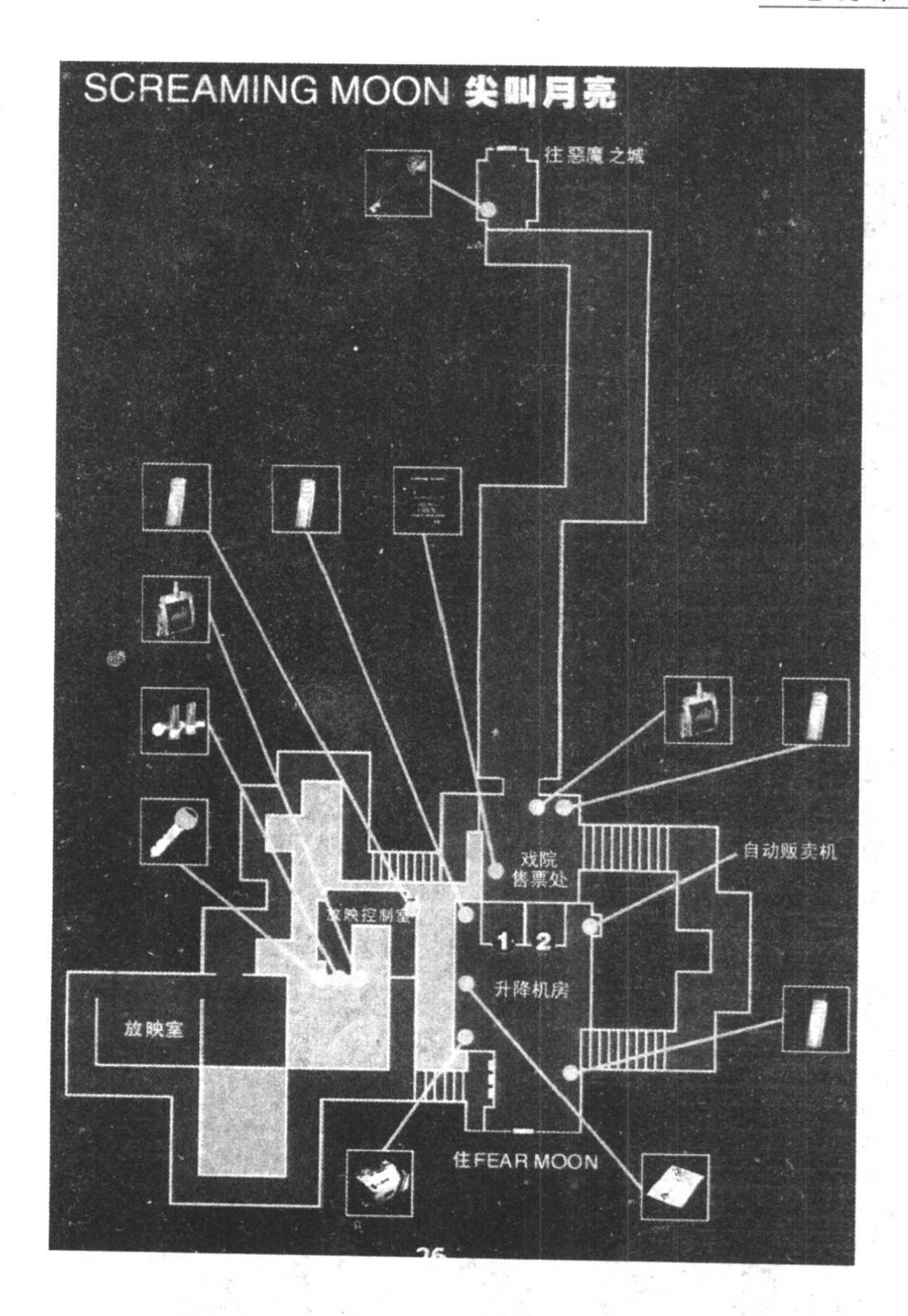
G.L.D公司会长ALICIA.S.TILLER

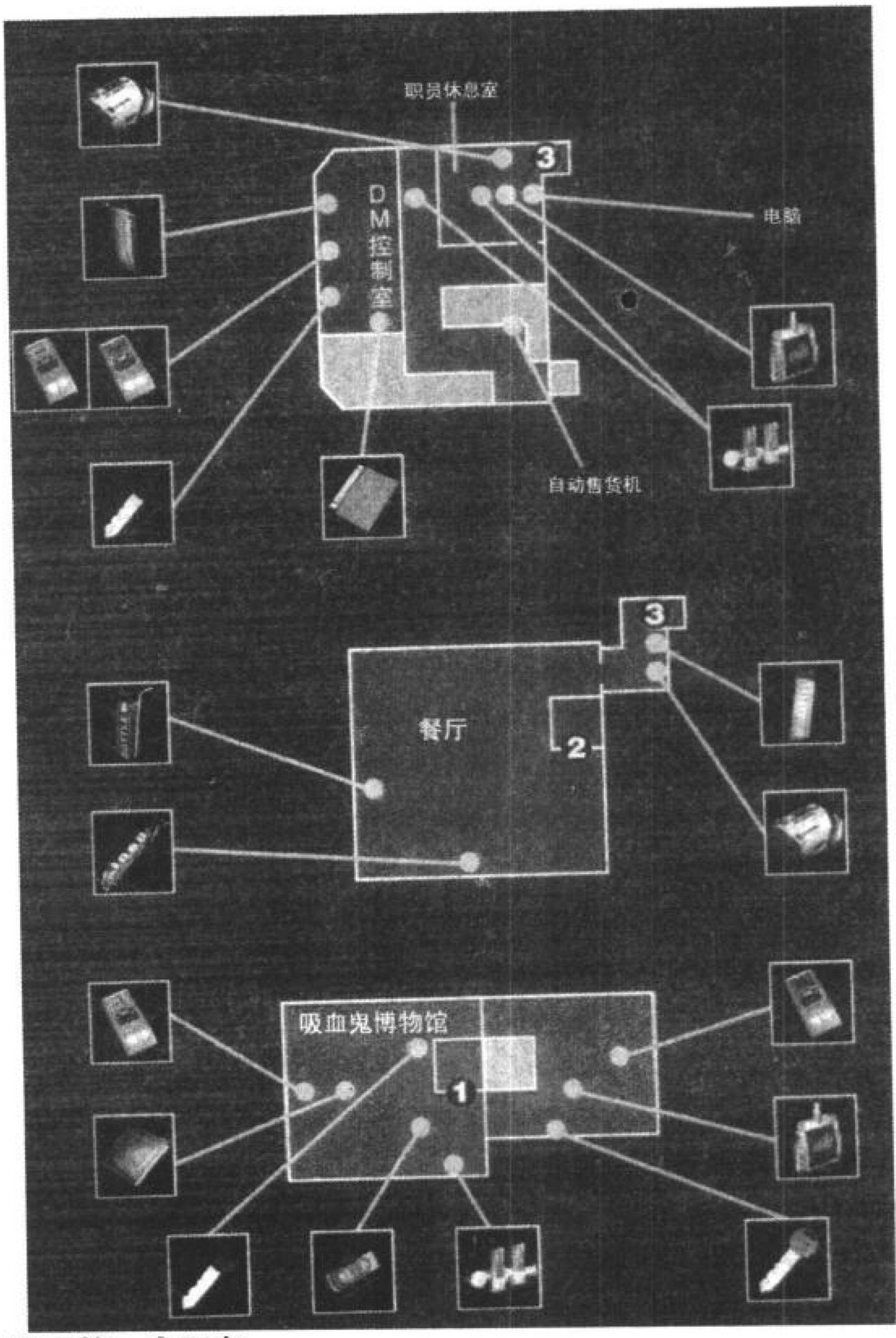
这里有四道通往不同地方的门，全部都上了锁，不过KEITH手上已有北和东面两道门的钥匙，只要到门前调查就会自行使用，以后只需再调查就可通行。先经北面的门前往ALICE ROOM，通道没有吸血鬼，注意有分岔路，可以选择先走靠东面的路，可到ALICE ROOM的东翼，此区比较明亮，没有吸血鬼的踪影，KEITH还发现此处有一些仍能操作的角子老虎机及轮盘，于是尝试操作，赚些金钱买食物。

EQUIPMENT

角子老虎机/轮盘

在赌场内一共有四款不同的角子老虎机，由于KEITH可以在一些自动贩卖机购物，所以赚钱相当重要，基本上四款老虎机都差不多，但是有一款有皇冠的比较难中奖，因为它设有一种空格，这会令中奖的机率下降。


SCREAMING MOON 尖叫月亮
往惡魔之城
戏院
售票处
自动贩卖机
放映控制室
1
2
升降机房
放映室
往FEAR MOON



发现第一生还者

在 ALICE ROOM 东翼南方有个兑换处，桌上有 9 毫米子弹。

开保险箱可得到一柄手枪“P99”,可以配合之前所得的9毫米子弹,注意若是用P99攻击吸血鬼,打倒后对方会被消灭,救不到人也就得不到钱。下楼梯到中部,地上能拾到麻醉弹和饮料。

接下来走到西翼,在那里看见一名女郎坐在地上饮泣,KEITH见到有生还者,连忙走近对方问:“你没有事吧?”,那女郎穿着赌场女侍应的服饰,看样子不像是美国人。她边饮泣边说:“我……我……救救我……我……”

KEITH见对方如此害怕,于是俯身出言安慰:“不用怕,我是警员,名叫SNYDER,KEITH.J.SNYDER。”

女郎听见便放心,也不再饮泣:“啊,原来是警员?”

女郎站起来自我介绍:“我名叫美理,早川美理,这是我在这里工作的第一天。”

KEITH听见不禁现出失望的表情:“噢,这是你第一天上班…?那么你大概不会知道哪里有出口。”

美理见对方如此失望,虽然这并非她的过失,但也感到不好意思:“对不起。”

这时远处传来一些兽叫声和惨叫声,KEITH于是对美理说:“美理,我四处去巡视,你就先待在这里。”

美理听了显得很不安:“KEITH,我一个人会很害怕的。”

KEITH知道现在带着她会不便,因此态度强硬地说:“不,你一定要留在这里,看!你在这里不是很好吗?这里安全啊!”

美理想了一会也觉有理:“啊……好吧。”

KEITH也向她承诺:“我很快就会回来。”

遇上谜样怪物

KEITH别过美理后,转身走进此区北面的兑换处,在那里的保险箱能找到“表演场钥匙”,若是之前没有将电击手套存放在电脑里,而本身又没有受伤,那么道具栏内可能会没有位置收下。

取得钥匙后，便可经由中部往南走回到 NANCY ROOM，直接走到正南面的表演台上，那里的尽头有一道门，用刚才所得的“表演场钥匙”开启。沿路前进可爬到 LEAGAN ROOM 之前两名舞蹈员表演的舞台上，然后往西走，会在地上找到 LEAGAN ID，如此就可以回到最初事发的地区去。

当 KEITH 准备离开时，却察觉到下层有些异样，低头往下望，赫然看见一只浑身绿色、与人同高、皮肤光滑而长着蚊子般翅膀的生物，正在用它像刺的嘴吸一名已回复正常舞蹈员的血，对方当场死去。

当巨蚊吸完血后，也发现了 KEITH，于是一下子飞到他的面前挡着 KEITH 的去路，并向他步步进逼，后者唯有硬着头皮应战。

ENEMY　SCRAPER

FILE　危险度：★★

这是只外型和蚊子差不多的怪物，对怪物使用麻醉枪射击是没有用的，也不可能救它取金钱，所以要选用 P99 手枪诛杀它。

这怪物平常会向主角走过去，被攻击或是攻击了主角，就会向对方跳过去。如果 KEITH 靠墙，怪物就会跳到面前，如 KEITH 身后有空间，则会跳到其背后，若是第二种情况，可选择先前冲再按 R1 举枪回身攻击，但是最好还是在对方出现时退至背靠墙，能减少受伤的机会。对付它需要 8 发 9 毫米子弹。不过还有方法避战，只要先站着不动，它就会飞到主角身后，这时往前冲，只要走下楼梯对方就无法攻击 KEITH 了。

解除保安系统

收拾蚊型怪物后，KEITH 沿着来路走回 NANCY ROOM，走下表演台后往东南有“LEAGAN”霓虹招牌的门去，于是使用刚才所得的“LEAGAN ID”。回到最初事发的地点，KEITH 细心看

发现中央舞台正下方有个双眼闪亮的骷髅,调查后发现原来有按钮,按下后可启动舞台上的升降机电源。

KEITH 经 NANCY ROOM 绕道回到表演台,然后又爬梯到舞台去,在中央调查时会下降到舞蹈员化妆间,在这里的桌上他发现有一柄霰弹枪“M37SS”和一盒录影带“VIDEO TAPE 11”。

化妆间深处则是个电脑室,于地上发现一份操作手册:

> 操作手册
>
> 〈A-618〉赌场地区万一遇上非常事态发生时,电脑的保安系统会启动,会自动将赌场地区封锁起来。要解除保安系统,必需使用三张 ID 卡,使用后还要输入特定的密码。当赌场地区的保安被解除,就会自动启动保安 C,这时请速往 SCREAMING MOON 那里避难,并且等待救援。

跟着 KEITH 便查看一旁的电脑,进入内里电脑会要求 KEITH 从手上的四张 ID 卡中选用其三,每使用一张荧幕下方都会显示一些英文字,分别使用“LEAGAN ID”、“SUSIEID”和“CHERUL ID”,下方的字变成“SCREA? ING”,却剩下一个空格,要求 KEITH 输入余下的一个英文字母,KEITH 心想那不是尖叫“SCREAMING”吗? 于是只要输入 M 字,成功开启 SCREAMING MOON 的闸门。

升降机房再遇美理

KEITH 操作电脑后,发现该房间内还有另一部电脑,可以让他整理身上的装备及保存资料,由于少了三枚 ID 卡,多了不少携带空间。

接着 KEITH 就离开化妆间,经来路离开,回到 NANCY ROOM 的舞台时,会发现此处又有三名变成吸血鬼的人。解救他们后沿北面“ALICE”的路前进,经过 ALICE ROOM 直接往北的通道去,在通道上有一部自动贩卖机,没有回复体力物品可以购买。在通道尽头可以通往 SCREAMING MOON。

KEITH到了SCREAMING MOON的升降机房(EV ROOM),这里看起来相当平静,西面的木门属于单向出入,只可从另一边通行,前方有两部升降机,在升降机的旁边有地图售货机,KEITH于是用1元购买SCREAMING MOON的平面地图,了解自己位置。而此房间的东面则有一道楼梯通往另一处。东北则有一部自动售货机。

KEITH决定先乘靠西面的升降机,当按掣后,他便听到身后有人叫他:“KEITH!”

原来是之前留在ALICE ROOM的美理,KEITH回过身来,他对对方不听自己的话感到一些不满:“美理!我叫你要等待!”

美理的理由却出乎KEITH意料:“但是我看见有人来,我还以为是你,所以才来看,不过那人全身穿着黑衣,我有点害怕。”

KEITH也明白一个女子在这时的感受,于是不再坚持:“哦,原来如此,看来不太好。”

这时美理反安慰对方:“我现在还不错,能与你在此相遇。”

KEITH则在想对方的话:“唔……有个全身穿黑衣的人?”

行动诡秘的黑衣人

接着两人一起乘坐靠左的升降机,到了三楼KEITH便步出,但是回身却见美理没有走出来,而且升降机门也很快关上,KEITH只有大声叫喊:“美理!美理!”。

就在KEITH觉得错愕的时候,身后突然传来子弹上膛的声音,KEITH全身不禁处于绷紧状态:“谁?”但是又知道对方处于上风,唯有不变应万变,以静制动,没有立时转过身来。

这时听到身后传来一把怪异而低沉的声音,说话的人正是美理之前所提及的黑衣人,身上穿着黑色披风,双手戴着黑手套,头戴着一顶压得低低的帽子,衣领竖起看不到脸面,他向KEITH发问:“那个女的在哪里?”

KEITH只好回答:“她不在这里,我也正在找她。”

此时那神秘男子只说："倒数已经开始了。"

KEITH 却不明白此话何解，又听到：

"倒数？这女的离开你的视线一秒。"

KEITH 对于那神秘男子的话仍是一头雾水，于是再问："你究竟在说什么?"可是等了一会对方没有什么动静，于是转过身去，发现对方早已不在，真是神出鬼没。KEITH 自言自语：那人就是穿黑衣的人？但是想到对方未有向他开枪，估计应该没有加害自己的意图。

录影带不解提示

由于没有了黑衣人的影踪，KEITH 于是继续调查，东面的门要由另一边才能开启。升降机门对面的柜台发现霰弹枪用的 12 颗子弹。然后进入旁边较广阔的展览区，原来是个吸血鬼博物馆(VAMPIRE MUSEUM)，这里自然陈列着很多与吸血鬼有关的展品。

KEITH 于沙发上找到另一盒录影带"VIDEO TAPE Ⅶ"，虽然不知有何用，还是决定先收下。于隔邻的沙发上，KEITH 还发现一条节目钥匙"ATTRACTION KEY"。此外于西面一个较明亮的展示台，看见一幅绘画着吸血鬼在阳光下会被消灭的圆画，其对面则陈列一本古老的书。而博物馆东北面的门现要有博物馆钥匙才能开启。

KEITH 乘升降机回到升降机房，KEITH 选择乘另一部升降机，到达恐怖餐厅，想不到这里有五名变成吸血鬼的人在盘踞，只好小心应付。解决那些吸血鬼后，KEITH 便细心搜索餐厅，找到了食物来充饥。

绕过餐厅到东北面厨房之后有一条通道，在那里发现一部升降机，乘坐它可以到达职员室，有电脑让 KEITH 处理个人资料。而电脑的对面则有一部录影机，KEITH 于是将手上的两盒录影带分别放进去(打开道具栏使用录影带即可)，可以放出以

海和城的风景为主题的照片，看来是某些提示。

戏院内外殊死战

在职员室南面有道门，在好奇心驱使下KEITH开门前进，除了发现走廊角落有尸体被蟑螂围着，还有之前于FEAR MOON遇过的蚊型怪物，这次竟有两只之多，不过KEITH有霰弹枪在手，两枪已能了结一只。

收拾蚊型怪物后，沿通道走到西北有一个房间，但是需要钥匙才能进入，也就不理会，走廊另一边则有自动售货机，它的饮料已售完，旁边的升降机因电力系统短路而无法运作。

KEITH退回职员室乘升降机回到升降机房，跟着便往东面的楼梯往上层去，想不到在这条走廊上也有五名吸血鬼，KEITH为了避免受伤，所以他采取谨慎的方法，确实打倒对方才前进。

沿路前行会来到赌场内的戏院售票处，刚踏足这处就被四名吸血鬼包围夹击，KEITH只有狠下心肠用霰弹枪将对方轰倒，虽然受了一点伤，不过得到饮料补充体力。

此外KEITH还在售票处找到电影的宣传单；

这宣传单看来没有什么用，跟着KEITH便进入戏院去，发现大门上了锁，于是尝试用较早前所得的“节目钥匙”打开，果然成功，但是进内后也发现此乃单向通道，现在已不能退回。

KEITH沿路上楼梯，发现到了一条相当幽暗的走廊，沿途有一些机械，不过因为太暗而无法操作。

当KEITH走了一个转角，前方传来一些沉重的步行声，而且正向着自己接近，KEITH不禁驻足看到底是什么，是美理还是刚才在博物馆遇到的黑衣人？

岂料KEITH的两个期待都落空，走到他面前的竟是一只高自己半个头且很健硕的狼怪物，KEITH唯一可做的就是用手上的枪迎击。

ENEMY　BIG SHOT
FILE　危险度：★★
终于碰上第二种怪物，它的耐力超强，若是使用 P99 手枪基本上没有胜算，最好是用霰弹枪，一来杀伤力大，二来当狼走到面前时，霰弹枪能将对方逼开，不过即使用霰弹枪，也要六发子弹才能收拾，因此最好先上满子弹。

寻到博物馆钥匙

消灭了一只狼怪物，KEITH 便继续前进，经过蜿蜒曲折的通道，会走到一个较宽敞的房间，不过那里也有一名女吸血鬼等待着。这里有三道门，不过东和南的门锁均已损毁，只好进入西面的放映室。在放映室内赫然有三只女吸血鬼，KEITH 只好在角落用麻醉枪对付。

通过戏院会到另一条走廊，KEITH 在这里已听到远处传来沉重的脚步声，于是立刻手持霰弹枪凝神戒备，果然又是狼怪，由于有备而战，所以这次 KEITH 胜得漂亮。不过在收拾眼前的狼怪后，他又听到沉重的脚步声，原来还有另一只，于是主动狙击对方，当他走过两个转角，便见到对方，在霰弹枪的威力下狼怪自然难以逞凶。

KEITH 走到通道一处发现是楼梯，但转头往左看，发现通深处原来还有一个房间，试着看能够进内，想不到能应声开启，那里原来是戏院的控制室。KEITH 在一些纸皮箱之上得到一种红色的麻醉弹 B，它的效力较原来使用的强一倍，即使五发已能令吸血鬼麻醉。另外在尽头的纸皮箱上找到一条博物馆钥匙，KEITH 立时想到这样就可以开启之前吸血鬼博物馆北面的门。

美理莫名其妙的言行

离开戏院的控制室，经走廊东南面的楼梯返回升降机房，KEITH 便再乘靠左边的升降机到吸血鬼博物馆，利用博物馆钥匙开启大门，这里收藏的展品比较精致，而最显眼的是一个巨大

的月亮模型。不过更令 KEITH 惊讶的是“美理!”

不错,在升降机上突然分手的美理竟然倒在这博物馆的地上,KEITH 连忙走过去问她发生何事:“美理,我在四处找你啊!”

美理这时才呻吟着坐起来,看起来她有点不适:“我只记得升降机到了这层便停下,而我自己也不知道怎样来到这里,只是感觉很晕眩。”

美理说罢便站起来,只见她望了那个月亮模型一会,然后显得很头痛,痛得她高声尖叫并双手捂住头部。KEITH 完全不明所以,只好问对方:“你怎么了?”

但是美理没有回应,KEITH 只好再问:“究竟发生什么事?”可是美理却只管尖叫,KEITH 唯有安抚对方:“冷静些,冷静下来啊!”

不过美理仍是依然故我,不理会 KEITH 而转身跑了开去,并且边走边叫喊:“GELLS……GELLS……”KEITH 尚未会意对方所指,转眼间就失去美理的踪影。

剩下 KEITH 一人,唯有独自继续找寻生路,他在月亮模型之下看见另一幅画,与之前所见的相似,不过这次画面表现的是吸血鬼在看到月亮后会变得凶暴。在这房间内的沙发上还捡到一条“DM 控制室钥匙”。

恢复戏院通道电源

KEITH 回到升降机房后,转乘另一部升降机,经餐厅后的升降机到职员室,经另一道门离开走到之前曾到过而进不得的房间,那里就是 DM 控制室。用钥匙打开进内,于深处的控制仪器上发现一份“远隔开关操作方法”的档案,于是翻开来阅读:

远隔开关操作方法

管理第5级

“地下研究设施”

酒店区域一楼至地下一楼

研究人员专用

〈开关许可项目〉

1 密码输入确认

2 电脑对照

3 配电盘钥匙使用

※原则上只准许研究人员输入有关密码。在输入密码时，荧幕会确认输入的人。确认后电脑会和输入密码的人对照，对照后，会告知当事者可以使用配电盘钥匙。

※若是计算机出现混乱情况，相信是有磁力反应。输入密码的人要去了解发生的原因。当了解原因后，需要令计算机调节至吻合中央的目标，经过调节后便可以开关。

KEITH阅读过后，知道自己需要找三种东西，分别是密码和配电盘钥匙，而更令他感兴趣的是档案中提及“地下研究设施”，为何一间酒店会和它发生关系呢？这又和此处的人变成吸血鬼是否有关呢？

当然此刻任KEITH怎样想都理不出头绪，还是找寻逃生之路重要。他继续在此控制室搜索，发现拾得档案旁有另一座仪器，有两盏灯在闪亮，细看原来是档案中提及的波形计算仪，不过现在没法进行波长调节。

于东面KEITH又有发现，那里的控制台有一个荧幕仍然亮着，调查后发现其上插着两枚卡，会否就是档案所说的配电盘钥匙呢，KEITH心想还是先取下来再说，得到“卡型碟A”和“卡型碟B”。取得两个卡型碟后，荧幕会显示节目区的电源供给已回复正常，之后等待放上C和D的卡型碟，并说明当放上卡型碟

后，FEAR MOON 区域便会回复电力。

恶魔馆之谜

此外 KEITH 还于仪器旁边拾到一把“恶魔之馆入口钥匙”及一个步枪用的 223 弹匣，不过现在未有该种类的枪，可说得物无所用。

KEITH 离开 DM 控制室经职员室乘升降机回到餐厅，然后再由那里回到升降机房，直接前往东面的楼梯，经过走廊回到戏院等候处，先进入北面的通道，那里有自动输送履带，而且没有任何敌人，于通道另一边便是恶魔之馆入口，用钥匙开门后到了大堂，发现前方的门上着锁，而两旁墙上各有一个没有时针的钟。KEITH 在地上发现一条“枪之钥匙”，虽然不知用途，还是先收下再说。

跟着到那九曲十三弯的通道，现在因为电力恢复而变得明亮，发现不少转角处都设有一些仪器及陈列品，那些全是介绍“THE BEAST MOON”系列的陈列，每个都有一个主题，依次序是“平原”、“海”、“森林”、“村”、“都市”、“复活”、“町”、“城”和“暗”，每座仪器前都有个按钮。

这时 KEITH 记起之前从两盒来路不明的录影带中放出的两张照片，其内容分别是“海”和“城”，会否就是和这里有关的提示呢？细看发觉在众多仪器里，就只有那两个主题的荧幕是亮着，于是尝试按下，分别按完两处的按钮后，荧幕上便出现一个映像，那不就是吸血鬼博物馆内陈列的古书？接着书面还显示了一些文字“II = Monday VIII = ？ B = II - day A = VIII - day”，这又是什么提示呢？

卡型碟密码

KEITH 沿路绕道回到升降机房，再乘左边的升降机到吸血鬼博物馆，调查那本放在玻璃罩内的古书，那原来是本预言书，内里共有十篇：

预言书 DUSTIN MAXUEL

第一篇“兽之诞生”

月圆的最初之日,别处地上所生的兽在今夜出现,这平原变成别处全献给该兽

第二篇“兽之战斗”

月圆的第二日,别处地上所生的兽在今夜出现,这大海变成别处全献给该兽

第三篇“兽之诱惑”

月圆的第三日,别处地上所生的兽在今夜出现,这森林变成别处全献给该兽

第四篇“兽之后悔”

月圆的第四日,别处地上所生的兽在今夜出现,这村变成别处全献给该兽

第五篇“兽之封印”

月圆的第五日,别处地上所生的兽在今夜出现,这人墙变成别处全献给该兽

第六篇“兽之复活”

月圆的第六日,别处地上所生的兽在今夜出现,这复活变成别处全献给该兽

第七篇“兽之罪”

月圆的第七日,别处地上所生的兽在今夜出现,这町变成别处全献给该兽

第八篇:“兽之纹章”

月圆的第八日,别处地上所生的兽在今夜出现,这城变成别处全献给该兽

第九篇“兽之行进”

月圆的第九日，别处地上所生的兽在今夜出现，这大地变成别处全献给该兽

第十篇“兽之诞生”

月圆的最后之日，兽之帝王在今夜苏醒，这间与别处一样全献给暗之帝王，帝王之名 75331

看完预言书后，吸血鬼博物馆内两幅有关吸血鬼的图书突然打开，想不到内里竟然是个仪器，而且从插口内看可放上 DM 控制室所取的卡型碟。另外在预言书之下还看见一张字条，写着“In one week The first day be Sunday”（在一个星期里星期天是首天），看来是两部仪器的密码。

KEITH 跟着走到相对的仪器前，荧幕会要求插上卡型碟 A，插入后会要求 KEITH 输入密码，这时记起在陈列电影资料中的提示“A = VIII – day”，录影带 II 等如星期一，那么录影带 VIII 计算起来即是代表星期天，这样 A 的密码便是 Sunday 减去 day，因此输入“sun”，荧幕上显示“COMPLETED”字样，将卡型碟 A 变“卡型碟 C”。

接着到博物馆的另一边，同样放上卡型碟 B 后，会要求 KEITH 输入密码，由于 B 等如录影带 II 减去 day 字，而该录影带又代表星期一，因此便输入“mon”，同样地输入正确，将卡型 B 变成“卡型碟 D”。

再遇黑衣人

得到两张卡型碟后，KEITH 便离开吸血鬼博物馆，再度前往 DM 控制室，分别将卡型碟 C 和 D 放到之前的仪器上，便可回复 FEAR MOON 东区的电力，而 NANCY ROOM 东面通道的门也能开启。

KEITH 于是决定再度前往赌场区的 FEAR MOON，在他经过职员室时，心血来潮整理存放着的物品，发现那游戏券仍未使用

过,心想可能接下来有用,于是便带在身上。

经过餐厅回到升降机房,当他想打开南面大门回 FEAR MOON 时,背后又传来子弹上膛的声音,KEITH 虽然没有回头,已估计到是神秘的黑衣人出现了。

对方仍是用枪指着 KEITH,他的声音仍是那么怪异:“GELLS 在等待着那女子……”

KEITH 不禁反问:“……GELLS?”他记起什么:“美理曾经提起过那名字……”

那名黑衣人则说了一句没头没脑的话:“……最后的恐怖……”并且边说边后退,当 KEITH 转过身来发现对方已离开,不禁顿足:“啊! 又走了? 究竟那人是什么来路呢?”

KEITH 回到 FEAR MOON 地区,在通道上又有三名吸血鬼,经过 ALICE ROOM 走到南面的通道,在这里又遇上四名变成吸血鬼的人,只好先行收拾。

当 KEITH 回到 NANCY ROOM 时,突然觉得有点不对劲,说时迟,那时快,竟然有两只像蝙蝠的怪物出现,它们能够长时间在空中停留,还会采用包围战,因此 KEITH 只有边战边退到背后靠墙的地方应付。

ENEMY　HORIZONER

FILE　危险度:★★★

这怪物最令人害怕的地方除了可以飞行,还会同时有两只出现,时常以一只在天,一只在地的方式来夹击 KEITH,在 KEITH 刚站起来便扑下噬咬,被咬时要连打各按钮挣脱。最好是先找靠墙地方站立,然后使用霰弹枪对付,避免被对方左右包围。不过若是能迅速逃进其他通道,再回来就不用战它们。

扑克与时钟之谜

收拾了怪物后,便用 NANCY ID 进入东面的门,在这里没有任何敌人,还有五部角子老虎机在,于尽头有“SUSIE”霓虹灯的

门,进内会到另一个赌场 SUSIE ROOM,先在其中一张输盘桌上发现一枚新的匙卡“SYDNEY ID”。

于兑换处的柜台上则找到步枪 AR15A3,其杀伤力虽然不及霰弹枪,却一次有 30 发子弹。兑换处内也有保险箱,存放着食物。

跟着 KEITH 发现在东面墙上有一个闪烁的东西,于是上前调查,其上有个锁孔,于是尝试使用在恶魔之馆所得到的“枪之钥匙”,扭动后其中一张扑克赌桌上现出四张扑克牌投影,南北两面墙上的画也会移开,内里都有一个时钟及半张扑克牌。

KEITH 先走到扑克赌桌旁,发现那个投影是四张扑克牌,分别“1”、“8”、“J”和“K”,奇怪的是仅一边角有数字,另一边对角却是空白。接着走到两边的画去,红色画上的钟有一只指着 10 时的时针,旁边的半截纸牌也有个 10 字,至于蓝色画上的时钟的时针则指着 3 时,同样纸牌上有个 3 字。

接着 KEITH 经东北面的通道走,尽头处有一部自动售货机。继续前进至另一通道,发现这里有颇多的喉管。

数字游戏破解法

经过通道会到 SYDNEY ROOM,这里有不少步枪用子弹。于酒吧柜上找到一张备用便条,写着“FIRST GAME 000”,其上有 1 至 10 数字,下方则有很多 × 的记号,看来与很久以前找到的一张纸条有关。

KEITH 绕到酒吧之后,会发现一部游戏机亮着,但是不知如何玩。进入兑换处内,发现也有一个保险箱,不过因为没有电源而打不开。

KEITH 退出兑换处,看着那部游戏机,记起自己手上有一张游戏券,于是试着将它放进去,果然能够玩。荧幕上有 1 至 80 的数字,需要 KEITH 输入三组数字,记起了之前曾在 CHERYL ROOM 的赌桌上看见“2”、“5”、“6”的提示,看来和它有关,加上

刚才所得的便条，即是表示要输入的数字尾数是2、5和6，加上那张备用便条，输入的数字是“42”、“25”和“56”，成功后保险箱也恢复电源，在内找到两张半截的扑克牌，数字分别是“4”和“9”。

KEITH接下来便从东北的通道离开走回前一个房间，当他走到通道时，却发觉水管有点异样，竟然在不住震动，KEITH在好奇心驱使下身察看，岂料水管突然流出一种粉红色的粘稠液体，令KEITH也吓了一跳，而那些粘稠液体也在他的面前变成一只水蛭型的怪物，KEITH只好慌忙应战。

当他好不容易对付了水蛭型怪物，心想可以喘一口气，想不到下一段路又有两只，面对它们的前后夹攻，真是苦不堪言，由于去路被挡，只好硬着头皮应战。

> ENEMY　THE FLASH
>
> FILE　危险度：★★★
>
> 这是一种相当强的怪物，虽然不会移动，但是却懂得向KEITH施放有毒的泡沫，被击中所受的伤害很大，此外这怪物耐力极强，即使用步枪也要七发子弹收拾。于第二段通道由于被前后夹击，所以更是凶险，最好先走到北面那只的身后，然后回身用AR15A3攻击，因为这样不单减低自己受伤的机会，同时能凭借该枪的威力同时收拾两只敌人。

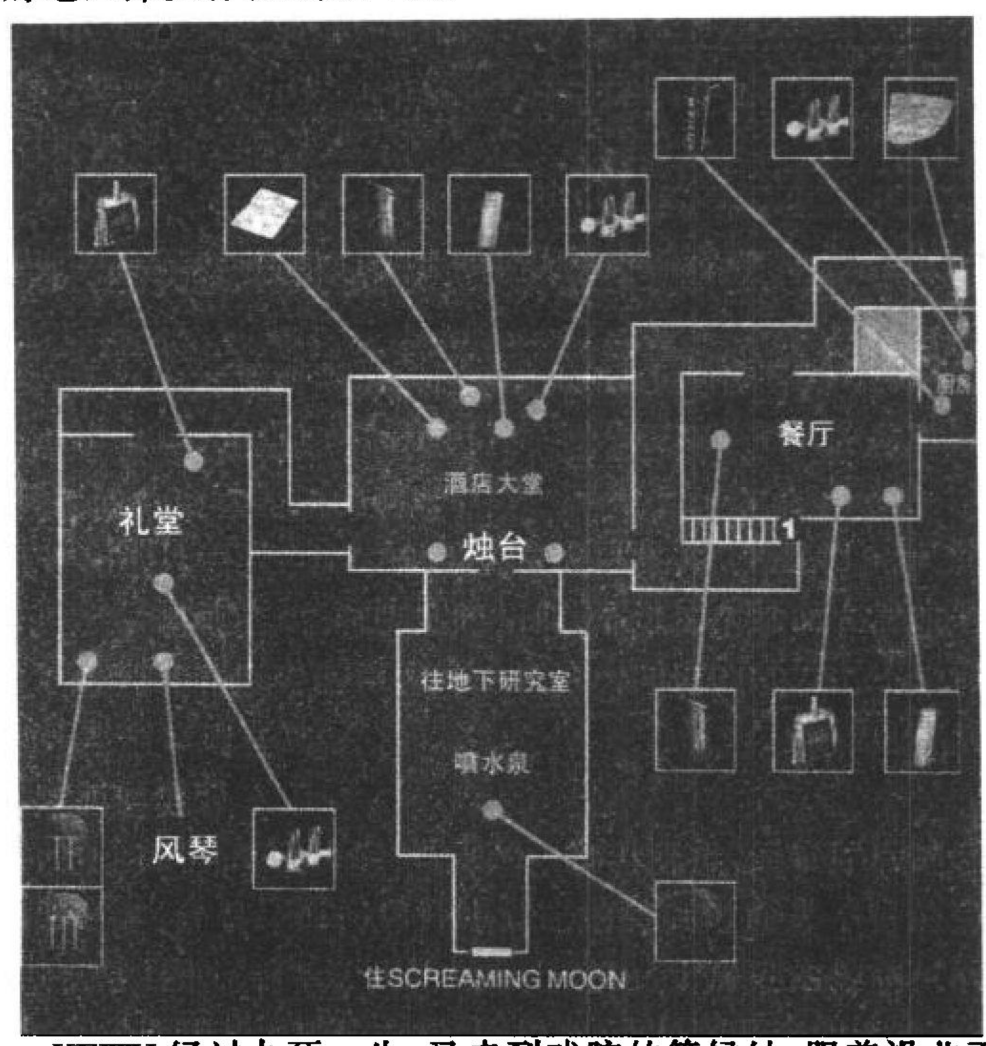
开启恶魔馆大门

KEITH好不容易回到SUSIE ROOM，先到北面的蓝色油画去，该时钟指着3时，而旁边的扑克牌也是，KEITH于是联想到会否是以时钟相对来计算？便尝试使用手中那半张9点的扑克牌，放上后那时针就会转到9时，跟着该时针会掉下，得到了“蓝色时针”。接着到另一边红色油画去，这次则放上那半张的4点扑克牌，成功取得“红色时针”。

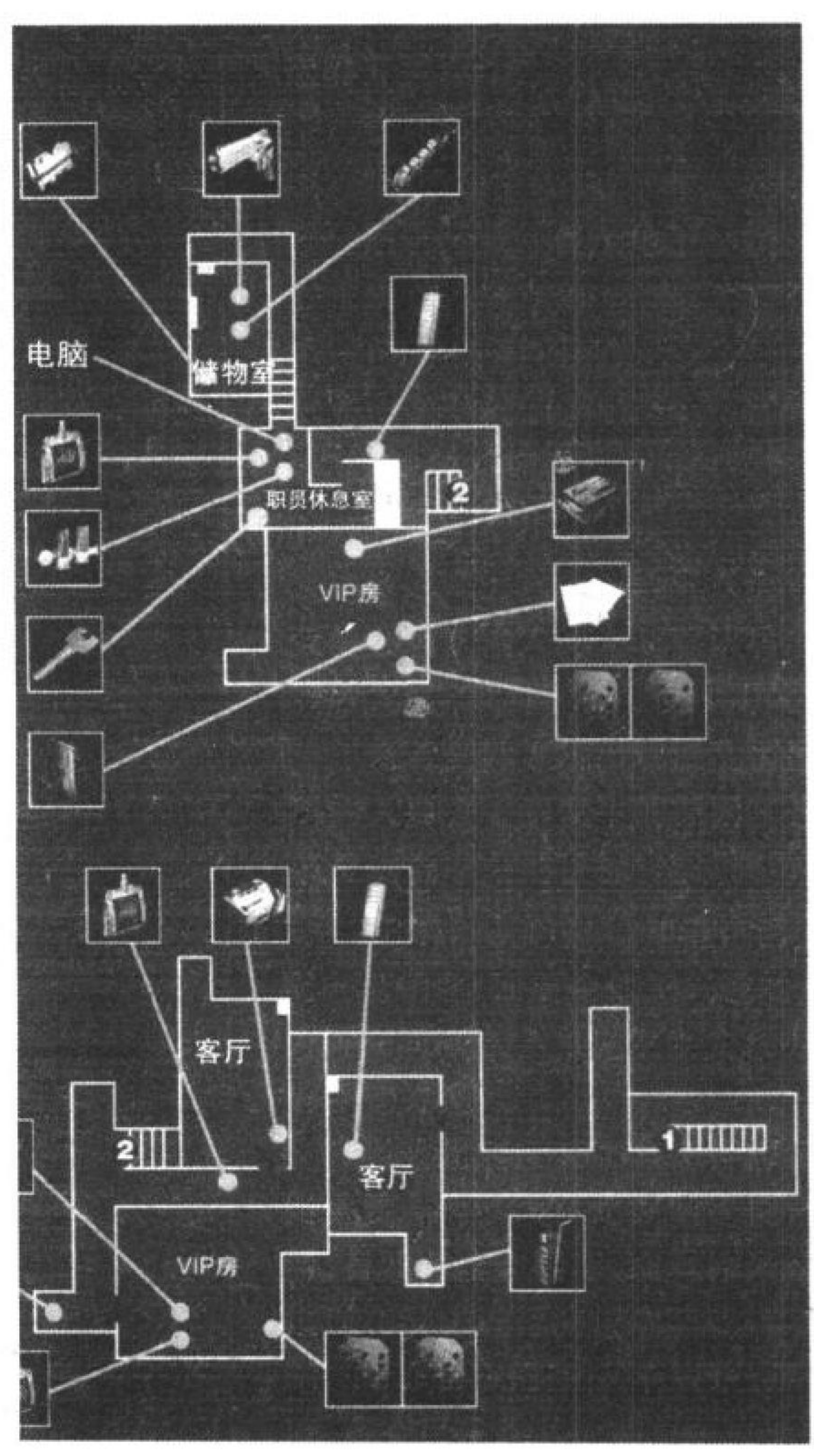
得到两枝针后，KEITH记起在恶魔之馆大堂门旁有两个没

有时针的钟，于是决定返回那里去。KEITH经NANCY ROOM北面的通道前进，发现沿途又有很多人被变成吸血鬼。

当KEITH走到SCREAMING MOON的升降机房，想不到这里已被吸血鬼所占据，而且有五名之多，还分散在各处，所以便用霰弹枪对付。KEITH经东面的路前进至戏院，之前曾遇过敌人的地区都没有吸血鬼出没。



KEITH经过九死一生，又走到戏院的等候处，跟着沿北面履带通道前进，再次来到恶魔之馆大堂。他先走到右边红色的时钟前，将红色的时针放上去，时钟会要求转动到两个时间，这时KEITH想起在SYDNEY ROOM赌桌上的扑克牌投影，从它推断出也是计算相反的时间，那时赌桌上红色的扑克牌分别为“8”和



"K",8 时的相对便是 2 时,而 K 即代表 13 时,也就是 1 时,其相对就是 7 时,依次序转动果然成功。至于蓝色时钟原理相同,赌

桌上的提示分别为“1”和“J”，1时的相对是7，而J代表11时，相对自然是5。

获得不明之石板

KEITH破解了时钟迷题后，通往恶魔之馆的大门开启，当KEITH进入后，发觉来到一个中世纪式的庭园，中央还有一个巨大的喷泉。KEITH调查喷泉前方，会发现一块石板，其上刻着“LUNA”字样，用途不明，但是KEITH还是决定先收下再说。

收下石板时，KEITH发现前方有一道门开启声，同时身后来的门却上锁，此外在取石板的台座上有一些不明的英文字母，KEITH决定现在不加理会。

当KEITH进入北面的门到了恶魔之馆的一楼酒店大堂，想不到身后的门也自行锁上，看来得被困上好一阵子，更糟的是这里异常幽暗。KEITH于是在这里作一番视察，幸好发现在门的两边各有一座烛台，分别按下按钮便会燃亮，两个全按下后整个一楼都会亮起来。这里原来是酒店的居住区，东西两边各有一道门，于柜台那里能购买到此区地图，拾到不少子弹。

KEITH决定先走东面的路，到了酒店东翼看见有一道楼梯，而北边也有通道，于是先往该层的北面去，沿路走会遇上一只女吸血鬼。接着便走进这里的餐厅，幸好这里没有敌人，于厨房深处发现一张风琴的乐谱，其上写着一些音乐符号和字母表，看来又是一些暗示。

危机重重的酒店

接着KEITH离开餐厅，通道往东面的门锁损坏了，因此无法通行。KEITH只好朝上层走去，于二楼KEITH分别在楼梯碰上五只女吸血鬼。由于这里是住宿区，因此走廊和房间特别多。当KEITH往走廊尽头去，却发现通道的门上了锁，要经另一边才能开启。

KEITH于是进入那里的房间看是否能找到钥匙，这里的房

间布置也充满中世纪色彩，在房间内又有一只女吸血鬼。KEI-TH 搜寻了一会，虽然找不到钥匙，却意外地发现西北角落有一条通风管开着，于是经那里爬行，到了隔壁的房间，在房间中又有三只女吸血鬼。

离开酒店房间到走廊另一边，在西面有楼梯通往三楼，而那里的房间因上了锁而无法进入。

三楼走廊没有敌人，这里只有两个房间，中央的房间现在锁着，于是走到西面的职员室，在这里终于有电脑让 KEITH 整理身上的物品及处理资料，在这里发现墙上挂着一个存放钥匙的小箱，KEITH 在那里得到一条礼堂钥匙。至于职员室北面的另一道门现时打不开。

KEITH 得到礼堂钥匙后走出职员室，沿来时的路走回一楼酒店大堂，然后往大堂另一边的门到西翼去，在那里走廊上再次碰到两只曾给 KEITH 不少苦头的蝙蝠怪物。以步枪收拾它们后，KEITH 便走到尽头的门，该处上着锁，幸好手中的礼堂钥匙能够开启。

酒店内的生死时速

礼堂内也颇为幽暗，不过未遇上阻碍。于礼堂的前方有一座钢琴，这时记起手上的乐谱的字母，与那块石牌上刻着"LU-NA"字样，从推理来看，乐谱上的音符代表不同的字母，如"do"便是 B，那么要输入"LUNA"的字便要顺序按"la"、"so"、"re"、"fa"(由左数起是 do)。

KEITH 依乐谱按下琴键后，东北墙上的图书会升起，现出一部特别的仪器，KEITH 细心审视后，发现手上的石板 NO.1 正好能放进去，于是便作尝试。他没有估错，在仪器运作一段时间后，将石板一分为二，分别是"Ⅱ"(NO.2)和"Ⅲ"(NO.3)，同时二楼的贵宾房门锁开启，仪器表示 KEITH 要在三分钟时间内到达房间。

KEITH离开礼堂时，发现那些蝙蝠怪物又再出现，甚至东翼的吸血鬼也会再现，当然这次他没有与之缠斗，快步朝目的地进发。终于赶到二楼西南面的贵宾房，那里也有一座同式样的特别仪器，KEITH将手上的石板“Ⅱ”放进去。不久就会吐出另外两块较薄的石板NO.4和NO.5，其上有一些洞，但是KEITH也管不了那么多，因为随着他得到两块新的石板，三楼的贵宾房门锁开启，仪器表示KEITH要在一分钟时间内到那里去。

刻不容缓，KEITH转身便跑，连贵宾房间内的物品也无暇理会，幸好往三楼的路程并没有什么障碍。到了三楼贵宾房东南角落找到那部仪器，KEITH于是将石板“Ⅲ”放进去，同样地过了一会儿会吐出两块薄石板NO.6和NO.7，它们也有很多圆洞，同时职员室内另一边原是上锁的门也会自动开启。

给大导演的信

这时KEITH终于不用那么急赶，还可以走回二楼和三楼的房间拾取之前因时间所限而没有得到的物品。于三楼的房间内除了找到一盒密林手枪的44MAG子弹，还发现一封寄给RANDY的信：

> 给大导演的信
>
> 好友RANDY Deccmber 11
>
> 对于阁下就我的预言书进行解读及理解而拍成电影，我谨表示由衷感谢。
>
> 自从我被学会驱逐后，心想再也没有人能成为我的伙伴，甚至每日借酒消愁，幸好有你的理解使我得救，在此衷心感激。
>
> 不过我发现预言书最后的第十编“兽之诞生”在解读时出了错误。
>
> “这诞生与别一样全献给月之帝王，帝王之名75331”

那个"月"有"年轻女性"的意味。而"75331"以古代的数字术字母来取代的话,能解释为"GELLS"的文字。

第一编至第九编是讲述"兽"的诞生与及支配大地。但是最后的第十编"兽之帝王"出现,却是将年轻女性献给帝王"GELLS",那"GELLS"就会征服暗之世界。

RANDY,这样恐怖的事,令我对使用预言书具体的名称有所顾虑,不管如何,希望你在拍摄中能够在这一集电影加上"最后"的字样。

直至"DESERT MOON"开幕典礼开始之前,会一直进行调查……引颈以待该调查结果。

就是这样……在典礼那天我们各自以贵宾待遇给请来的警卫人员,我那边会请一位本地的美女刑警。对于年轻的女性很有兴趣,这或许是"月"的魔力也说不定。

总之开幕典礼将成我们光辉的舞台,我以书本来准备,而你就用电影来准备,然后两人在赌场又再准备。

当我年纪老迈时,这个赌场市镇便能让我们生活,这全拜RANDY和G.L.D公司所购,多谢……衷心地多谢。

迎战凶兽阿玛逊

读过信后,KEITH多少也知道自己被聘请来当护卫的原因,不过和这里出现吸血鬼及怪物又有何关系呢?还有那个兽之帝王"GELLS"看似是预言的东西,充满了非现实感。而美理又在这里面担当什么角色呢?

KEITH仍是理不出一个头绪来,当他要离开三楼的贵宾房间时,那墙上的仪器突然发出警报,原来一楼大堂的喷泉的水已退去,却出现一种从未见过的怪物,不过KEITH却不知情。

KEITH出了房间朝职员室走去,他决定先将一些不需要用的物品存放起来,包括四块用途不明的石板。然后经北面的通道往四楼去,在他前进的时候,那只从喷泉里出现的怪物也朝酒

店方向前进。

KEITH走到阁楼的贮物室，在那里找到一把44的密林手枪，其杀伤刀极大。于贮物室深处还发现Y型钥匙，取得后先前一楼反锁的大门会重开。

当KEITH离开贮物室，那只在喷泉冒出的阿玛逊怪物已来到KEITH面前，由于走廊狭窄，加上怪物身型庞大，所以只有硬着头皮应战。

ENEMY　AMAZON

FILE　危险度：★★★

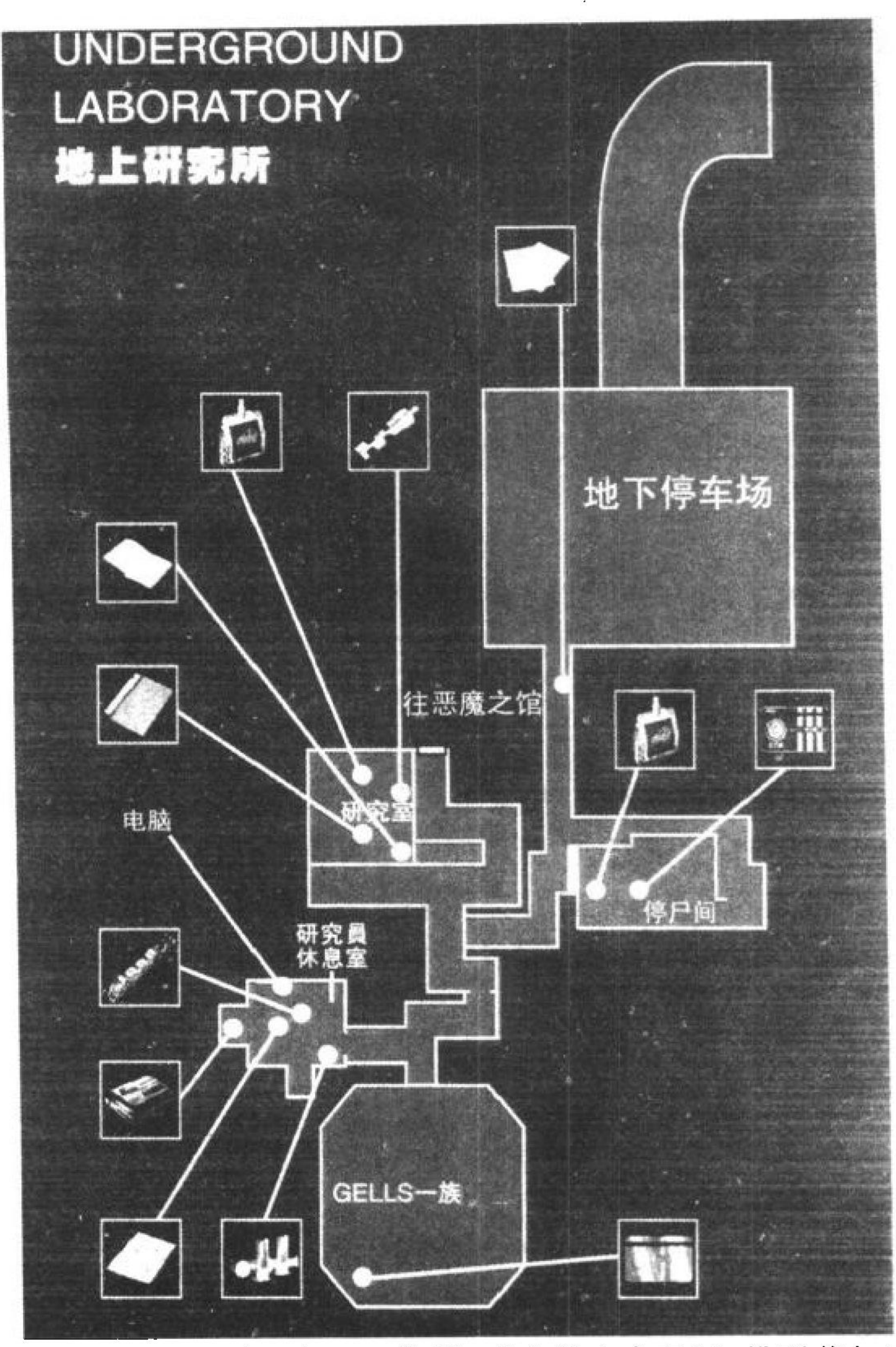
阿玛逊除了会缓步朝KEITH走过去，还会口吐毒液，不过后者不常用。但是值得注意的是其惊人耐力，用AR15A3步枪也要16发才能消灭，不过若用新到手的44密林手枪，则可三枪了结，由于后者所持的子弹数量不多，用哪种武器就由玩家决定。

罪孽计划

KEITH消灭了眼前的怪物，便沿路离开，经过职员室时取回那四块石板，回到二楼时会在楼梯口遇上两只阿玛逊，于是用刚到手不久的密林手枪对付。这时一些曾碰上吸血鬼的地方都有阿玛逊盘据，而原本北面锁着门的通道现在已能通行。

经过大堂返回喷泉去，在那里也受到两只阿玛逊的袭击，这时KEITH才留意到喷泉的水已干涸。他先绕到喷泉的正面取“LUNA”石板之处，使用其中一枚石板后，会要求KEITH依一定次序放下去，而最好是要令那些圆洞都显示出英文字母，经过几番尝试，终于被KEITH试出，原来要依“NO.6”、“NO.4”、“NO.5”和“NO.7”的次序放上，圆洞上就会组合出“PROJECT SIN”（罪孽计划）的字样。

KEITH成功后，身后原来锁着的大门会重开，而喷泉中央的石像也会向前移动，他于是从另一边爬铁梯下去，发现石像之下



原来是一道门，其上有一组仪器，看来是个密码锁，排列着与石板相同的英文字母，KEITH 心想会否和石板上的英文一样，于是

输入"PROJECT SIN",而密码也正确,跟着会指示KEITH前往SCREAMING ROOM的DM控制室。

KEITH沿恶魔之馆入口回到SCREAMING ROOM,在东面的走廊会遇上狼怪,然后回到升降机房和餐厅,那里各有五名女吸血鬼。KEITH乘升降机回到职员室后直接往DM控制室去,途中会再碰到两只狼怪。

于DM控制室南面角落,调节波段的仪器,使用"Y型钥匙"便可以进行波长调整,每看到波纹与中央的十字交汇便按一次,按六次后便完成,恶魔之馆喷泉的密码锁也会显示"OPEN"(开启)字样。

生化兵器报告

KEITH走回恶魔之馆的喷泉,打开密码锁的门爬下去会到达地下研究所的通道,想不到一座酒店内竟然有地下研究所,真是耐人寻味。在通道上KEITH又遇上两只水蛭型怪物以及吸血鬼。

这里有相当多的房间,先往东北面的研究室去,在那里也有口吐毒泡沫的水蛭怪,收拾后便四处巡视,这里看来是个实验室,除了排列着多部研究用电脑,还有多个巨大的容器,全以超合金铸造而成的密封箱子。于实验室东面的桌上,KEITH找到一条密码匙(Gode-02の键)。另外在电脑桌上发现一份研究员档案。

抵达阴森之墓冢

从两份档案来看,这里表面是一个赌场及酒店,内里却在从事生化兵器研究,而且这个开幕典礼更是用来展示怪物样品,使企图购买的人看它们的威力。对于这样的事实,KEITH当然感到可悲。

当KEITH准备离开这研究室时,突然听到一些微弱的声响,然后发现身旁的电脑自动启动,在好奇心驱使下,KEITH于

是看到电脑屏幕上一段文字：

“实验已失败，照预定在3分钟之后发出警报，通往外部的出入口将会封闭，封闭完成后，DESERT MOON便会爆炸……将所有的证据毁灭，请从速离开……ALICIA。”

跟着KEITH离开研究室，往南面的通道去，那里有两道门，正南方的门上着锁，而西面的房间是职员储物室。终于有电脑供KEITH整理身上物品，于桌上得到一张地下研究所地图，知道自己的位置。

离开职员储物室，发现这里有两道门未能开启，便走到南面的门前，尝试用“Code - 02钥匙”打开，想不到这么好运一试即中。进入房间内发现是一个布置甚是特别的房间，这里像是全以岩石造成，而且在地上有一个巨大的图形雕记，似是一个纹章，而这里更像一个墓冢，墙上有一些月亮及人狼的壁画。

美理的怪病

更令KEITH意外的是，自从在吸血鬼博物馆见过面便失踪了的美理，竟然昏倒在这房间的地上。

KEITH走近对方蹲下来察看，发现对方仍有呼吸便松了一口气，于是问：“究竟这里发生什么事？”

美理仍是躺在地上道：“我是跟着你而来到这个房间……”

KEITH则有点奇怪：“你跟着我？……”

这时美理已坐起来，手搓揉着看来扭伤了的左脚，带着一点不安说：“你却不在，而我看见一座棺材，跟着我便觉得有点睡意……”

KEITH看着对方，觉得她的面色不太好：“你看来不是那么舒服。”

美理于是回答：“我的病可能发作了。”

KEITH还是首次听到对方提及自己的事，于是问：“什么病？”

美理回答："唔，我……我每次看见月圆便会失去知觉一段时间，我也不知道是什么原因。"说着她的声音像是想哭似的。

KEITH 于是问："是否有什么方法能够治愈呢？"

美理回答："唔，我在日本的医院曾经作过几次检查及治疗，但是没有什么改善，现在得靠药物来维持。"

跟着 KEITH 进入正题："美理，你知否有一个名叫 GELLS 的人？"

美理却一脸茫然地反问："GELLS，不……我不知道啊。"

KEITH 见对方不知多少有点失望，但随即安慰对方："噢……但不管怎样，我们现在就离开这里。"

当美理要站起来时，却在叫痛，原来起来时她发现自己受了伤："啊！我在流血！"KEITH 紧张地问对方怎样："要不要紧？"

美理见对方如此紧张，自己反而笑着回答："噢，不要紧，并不很严重。"

两人寻找逃生路

KEITH 松一口气后，便带美理离开这个诡秘的墓冢，不过离开前发现西南边地上有一件物件，原来是一张"D-4 通道钥匙卡"，于是拾起来。当他们两人回到走廊上，发现多了四只未见过的怪物，为了保护美理，于是立刻拔枪对付。

> ENEMY　ZURU
> FILE　危险度：★★
> 这里看来像是一般吸血鬼的怪物，其行动力并非很高，可以说是极普通，而且也没有特殊的行动模式，使用远距离攻击，使用密林枪的话一枪已能了结，霰弹枪则要两至三发，要注意的是它会绕路，难于锁定目标。

收拾丧尸后，两人便走到研究室斜对面未打开的门，使用刚才得到的"D-4 通道匙卡"，果然可以开启，这里也是通道，现那里是条分岔路，通往北面的是停车场，不过现在锁上了。

KEITH唯有带着美理进入东面的房间，想不到是个停尸间，里面有许多由吸血鬼变成的怪物。于存放尸体的柜上，KEITH找到了开启停车场的匙卡。

与黑衣人的一席话

取得停车场匙卡后便退出房间，当两人回到分岔路，却见到那神出鬼没的黑衣人在前方走过，看来对方朝刚才发现美理的墓冢去，KEITH当机立断，将手上的停车场匙卡交给美理，并向对方说："你快点往停车场去！"

将匙卡交给美理后，KEITH便独自往回走，到了刚才的墓冢，便再见到那名黑衣人，对方也没有转身看KEITH，只自顾自说："这个并非GELLS的棺材，而是它家族的棺材。"

KEITH听了有点一头雾水，问对方："……GELLS的家族？"

这时那黑衣人却发出惊怒之声："啊！这棺材竟然会有血的，糟糕……难道那个女的在这里流了血？"

跟着那黑衣人沉思了一会，口中发出一种难以形容的咆哮，然后道："……这不好了。"

KEITH看着对方自言自语，只好问："这究竟发生了什么事？"

此时黑衣人转过身来用枪指着KEITH："你……立刻离开这里，去吧！"说着便向KEITH逼过来，也不让KEITH多作发问，将他赶出墓冢房间。

KEITH无奈地被赶出房间外，事已至此，便担心起美理，于是决定往停车场找她。当KEITH走到停车场前的通道，突然听到广播："紧急事态发生！所有职员请尽速撤出，我们会关闭所有出口大门。"

赌场大爆炸

接下来便会进行三分钟倒数，KEITH跑到停车场，看见停泊着多部汽车，却不见美理的踪影，于是大声叫唤："美理！你在哪

里?”

等了一会听到美理的声音自角落的小型货车传来,声音听来很焦急和惶恐:“KEITH,我在这里,快点!”

当KEITH准备跑向小型货车时,却看见在灯光的映照下,有一个巨大的黑影朝小型货车飞去,该影像是一只大鸟,这时候怎会有大鸟飞进来,KEITH内心不禁有不安的感觉浮起而停下脚步来。

果然那黑影是一只巨大的怪物,突然急降而下,将小型货车旁的跑车压个稀巴烂,此至KEITH忍不住大喊:“美理!”并且全速跑向货车。

不过未待KEITH跑到,怪物已挥臂将小型货车扫开,KEITH也被货车扫到而跌倒在地上,当他站起来时已无暇理会车中的美理,因为那只怪物已向自己步步进逼。它的体型超级庞大,而且会飞到半空中,加上时间仍在倒数着,KEITH需要争取一分一秒。

ENEMY　SCRAPER BOSS

FILE　危险度:★★★★

这是游戏至此最难的一战,基本上怪物时常处于飞行状态,在飞行时会不动,然后朝着主角的位置追着射大量毒泡,被击中多数会连着受伤,而且喷泡的时间甚长。当它降到地面上,就会向着主角走过来挥臂攻击。切记不可长时间留在它的正下方,因为它扑下来能将主角即时杀死。至于对付的方法就是绕圈作战,当它在喷泡时要尽快走到它的身后开枪,由于它会不断转身,所以别长时间停留,当它降到地面便要离开其正面,以免受它的臂割伤,当然最好备有两至三个食物。

经过一番苦战,KEITH终于将这强横的怪物消灭,然后立刻跑上小型货车,幸好美理只是受惊而未有损伤,刻不容缓,KEITH上车后便立即启动引擎,对美理说:“好,我们这就走!”

这时停车场的闸门已在关闭中，KEITH连忙提醒对方："美理！抓紧！"幸好千钧一发仍能顺利驶出，当小型货车驶出赌场，发现不单是赌场，原来连赌场外也满布被感染成吸血鬼的人。赌场的自动毁灭系统此时启动，跟着发生惊天大爆炸。

废车场求生

KEITH驾着小型货车与美理一起离开了赌场后，便沿路行驶到山边的道路，在行驶途中，美理说："想不到整个城市的人都变成了吸血鬼。"

KEITH回应道："是啊，不过这全是来自DESERT MOON，我们由这条路离开相信不会再有事了。"

小型货车行驶了一段路程，KEITH才发现："什么，我们竟然已没有汽油！"

幸好这时美理看到加油站，指着远处说："看，那里有一个加油站……不过道路看来被封了。"KEITH觉得有点异样："看来有点怪异。"

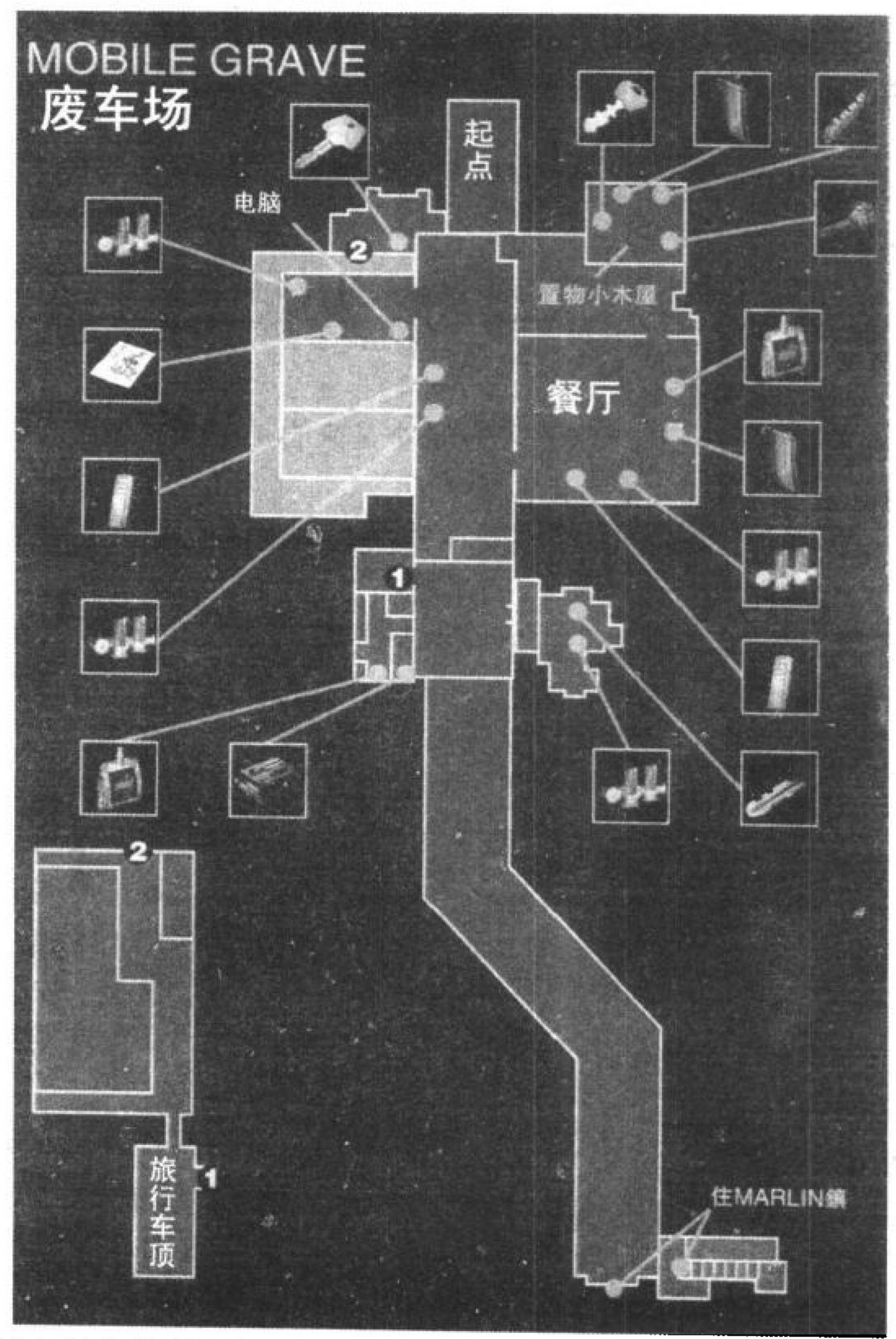
终于KEITH将小型货车驶至废车场(MOBILE GRAVE)，下车沿着铁梯往上攀，这时天际下着毛毛细雨，发现这里相当荒芜，此处有一间小型餐厅，霓虹灯有些已然损坏了，不过仍挂着开业的牌，其对面则有一间存放杂物的小木屋，不过门上了锁。

两人进入餐厅后，KEITH见这里没有人，觉得这里是个安全的地方，于是对美理说："美理，你就留在这里。"这次美理再没有坚持同行。

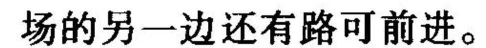
废车堆内探索

KEITH在餐厅内四处搜索，找到了不少的救援物资应急。跟着他由另一边门口离开，由于餐厅内没有人，KEITH是早已感到不对劲，想不到出外就遇上两只于赌场上碰过的同类型的狼怪，连忙拿出霰弹枪对付。

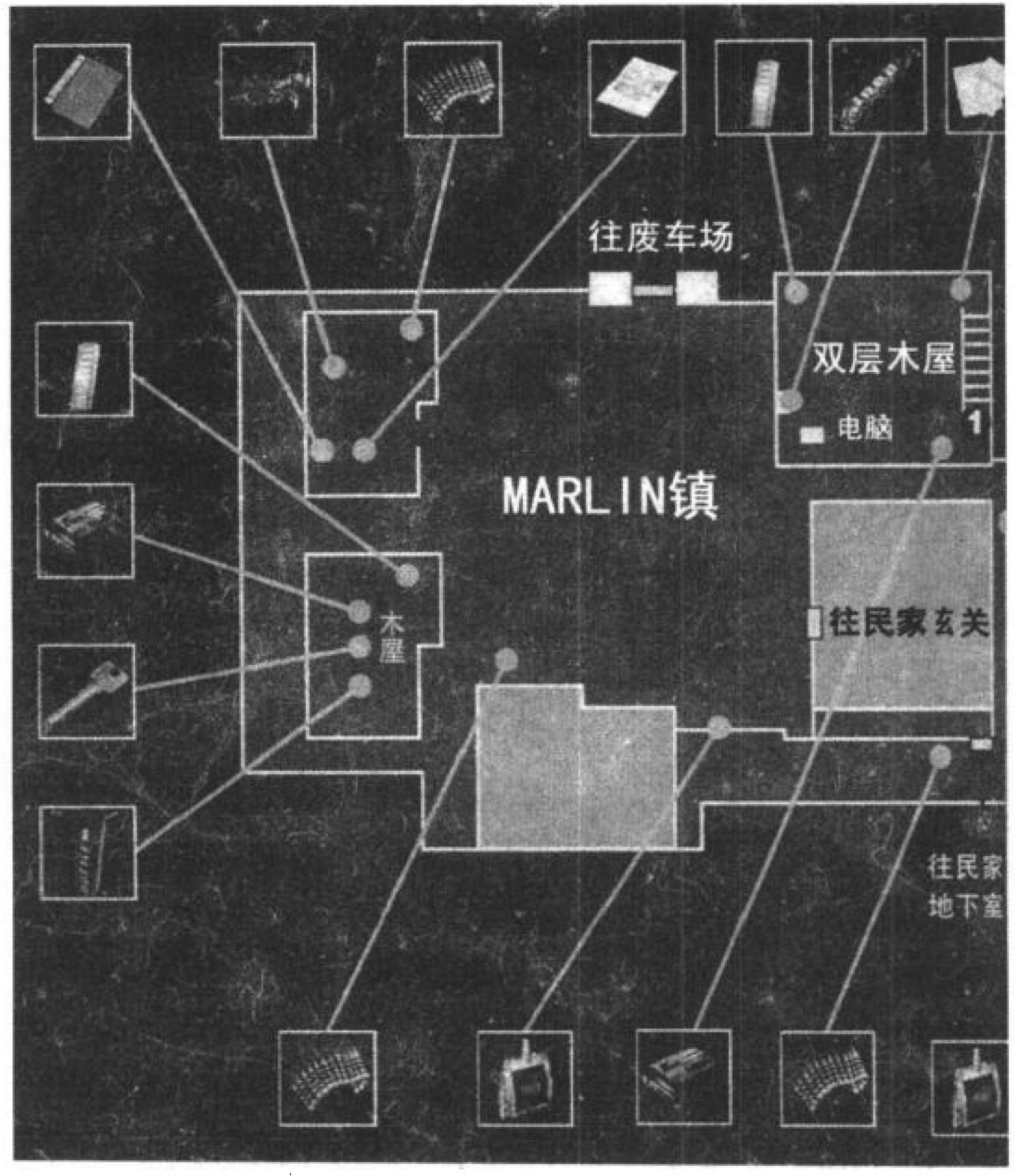
餐厅外的通路北面有一些房屋，可是大部份都是锁着的，不



过在尽头发现一间，内里有一部电脑，于是整理一下身上的装备。在房间的床边可以找到一份此处的平面地图，得知在废车



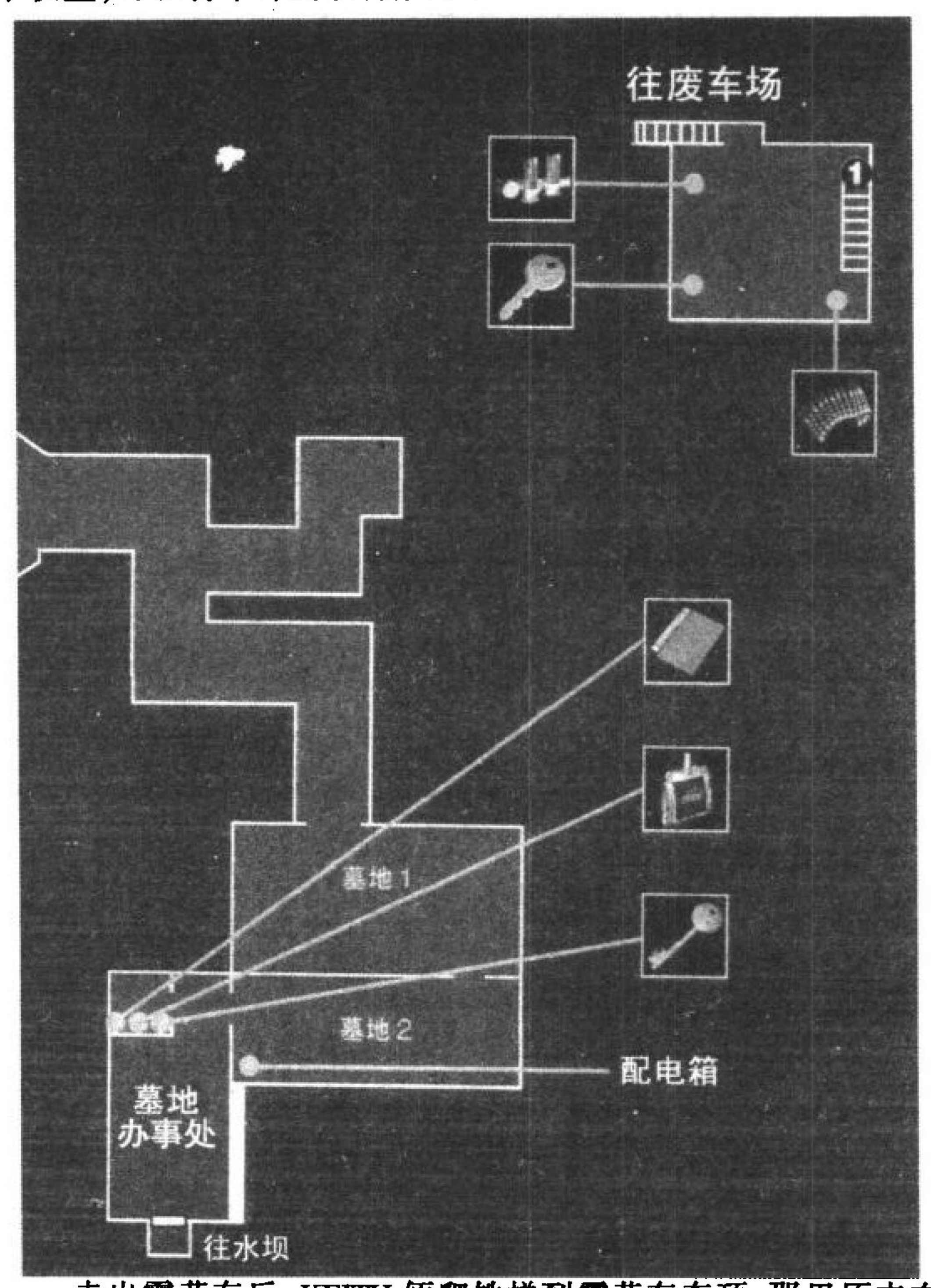
场的另一边还有路可前进。



至于餐厅通路南面则是个废车场，有不少被弃置的车辆，KEITH爬木梯翻到另一边，又碰上一只狼怪。收拾狼怪后游目四顾，在东面有另一堆废车，西面则有一辆旅行拖车。利用木梯爬过废车要面对三只女吸血鬼的围攻。不过KEITH却在处理废铁的机器上找到一条露营车的钥匙和霰弹枪子弹。

KEITH爬回刚才的废车堆中，往西走到那辆露营车，使用手

中的钥匙便可进入,内里有密林手枪子弹和饮料。调查车内一个绞盘,可以将车外的铁梯放下。



走出露营车后,KEITH便爬铁梯到露营车车顶,那里原来有铁板连接着高层的小屋,在小屋的通道上有三只吸血鬼,由另一

边爬绳梯下去,在那里一个有井的小空间得到一条储物小木屋钥匙。

KEITH 由原路退回餐厅,到来时那个的储物小木屋去,用手上的钥匙顺利开门内进,小屋内没有敌人,于架上得到贵重的食物和步枪子弹,还发现一条叉式升降机钥匙。和霰弹枪子弹。此外看见屋内有一个小木柜,内里有一部手拉发动式链锯,不过它被粗大的铁链牢牢地锁在柜内。

抵达荒凉小镇

KEITH 离开小木屋,经餐厅另一边门到通路爬到废车堆去,在那里的露营车旁有一部叉式升降机,使用钥匙发动后,KEITH 就能站在前方升上去到另一方的通道。

到了另一边的通道,老远已听到一些兽吼声,原来这里也有两只狼怪。收拾它们后会到 MARLIN 镇的大门,可是发现大门上着锁,幸好旁边有一条楼梯,于是走上去看可有办法绕到镇内去。

上了楼梯可以到 MARLIN 镇东北双层式房间二楼,在这里没有遇上什么袭击,在此层调查,于床边的木箱上发现一条木屋钥匙,以及得到一排 308 子弹,后者看来是一些重型枪械使用的子弹。

当 KEITH 想由东面楼梯到一楼去时,想不到木造的路突然崩塌,KEITH 直跌到下层去:"呀 ……!"虽然他未有受到什么损伤,却因为上层已毁而无法返回废车场去。

怪病药物新闻

事已至此,KEITH 唯有寻找寻其他方法回去。在楼梯下的木桶上 KEITH 发现一份旧的 PLATAROSA 的报纸,于是顺手拿来阅读:

PLATAROSA 新闻
JULY 4 1998
PLATAROSA WEEK
怪病"LPS"的好消息！新药开发！

因为看见月亮而出现意识不明的现代怪病"LPS"特效药已被开发，是顶级企业制药公司的 S.T.G. 社负责开发的。LAIKATACHIBANA 公开透露下月开始销售这种新药。这种"LPS"病每 6000 万人就有一人患上，大部分为女性。

"LPS"在看见月亮便会开始发作

■晕倒……80%
■变得狂暴……40%
■体毛增长……10%
■眼球不调和……10%
■行动无意识……5%

首次发现"LPS"的是经营日本病院的天真博士，他有以下的发言：月亮对于生物是有着很大的影响力，尤其是对制造生物的女性而言影响更大，由过去将月亮比喻为女性可见一斑，那是月亮与女性之谜。"LPS"的治疗只靠药物是没有用的，若不能解开月亮之谜就无法根治。

看了这段新闻，KEITH 才知道美理所患的病叫作"LPS"。KEITH 于一楼另一边发现有食物和多种弹药，里也有电脑，于是再整理一下身上的物品。

一份大学生报告

离开房屋到了 MARLIN 镇的街上，街上没有任何敌人。东南面较大的民宅大门上着锁。而镇的另一边也有两间屋，靠西北的屋没有上锁，不过刚进内就遇上屋内的四只吸血鬼，而且它们分两路夹击，令 KEITH 非常狼狈。

收拾了吸血鬼后，KEITH便开始搜查这房间，于餐桌上找到一张MARLIN镇的地图，知道在东南的民房后有路通往另一处。此外于此木屋南面发现一份大学生的记录，KEITH翻阅看看会否提及这里为何受到吸血鬼袭击：

> 大学生的记录
> 吸血鬼学会"BLOOD"研究集训
> ■参加者=会员总共9人
> ■场所=MARLIN镇
> ■日期=12月22日~约两星期
> 这个MARLIN镇是吸血鬼传说盛行和中世纪有名的名胜古地，吸血鬼传说中将人类残酷性的一面展示出来，实际却不是。不过在MARLIN镇真有吸血鬼的事发生过。这次的研究集训目的是针对研究对象进行调查，调查结果和备忘录放在此记录的追加记事中。
> ■MARLIN镇之调查
> 有留下一些中世纪城壁(ARC)
> 居民到底去了哪里？(TARA)
> 城壁周围都有墓地(KAITE)
> 墓碑都雕刻着相同的纹章(TARA)
> ARC和TARA不见了(KAITE)
> ■吸血鬼传说
> 已用网络将纹章的档案送出(MART)
> 回复来了……KK在进行翻译(MART)
> 那纹章是中世纪被歼灭的贵族GELLS(KK)
> SHARON和MART都不见了(KK)

■潜入调查队
追查古怪的工作人员(TEAD)
TEAD不见了,我们去调查吧(KAREN)
发现墓标上的古代文字,解读中(RAB)
■紧急报告!(KAITE)
已经有6人失踪了,我决定往废车场去!
RAB和KK则留在MARLIN镇中!
■古代诗的解读内容(RAB)
我们与巨大的棺木一起来到此地,月亮之女的血能使棺内沉睡的帝王复活,而阻碍帝王复活的是一名叛逆的黑色猎人,要找寻月之女……消灭黑色猎人。复活之时……便是新千年纪开始之夜。

从这分记录来看,有九名大学生曾到此处调查有关吸血鬼的传说,在调查过程中陆续有人失踪,而且这和一些古怪的工作人员有关,记录中也提及GELLS,看来在墓地中可以查出更多的真相来。此外KEITH于房间另一边的床上发现一挺重型机枪M60LMG,能够连射,可是杀伤力不高。

获得民宅钥匙

KEITH离开木屋便进入隔邻的木屋,不过要利用之前所拾得的木屋钥匙开锁,走进屋内便立刻有吸血鬼扑向他,幸好KEITH眼明手快,否则便要挂彩。在他定过神后发现还有两只向他逼近,连忙举枪迎抗。收拾吸血鬼后,KEITH又开始进行搜索,终于被他找到一条民宅钥匙,如此就能开启东南面大屋的门。

当KEITH跑到该民宅用钥匙开门后,他突然听到身后传来声音,原来留在餐厅的美理追来,她语带哭音地叫道:“KEITH!”说着更扑到KEITH身上紧紧地搂着他。

KEITH见状连忙慰问:“怎么了?”

美理只说:"那些吸血鬼……"

KEITH明白一名弱质女子受不了这样的惊吓,于是指着她身后的一辆小型货车:"你先躲进那货车去,那会比其他地方更安全。"

不过美理却不是如此想:"我想和你一起。"

KEITH只好说服对方:"直至我平安送你回家,希望你能依照我的指示行动好吗?在车内我们可以彼此看到对方。"

美理不再闹别扭:"好吧……我在此等你。"

老伯的日记

安顿好美理后,KEITH便走进刚才的民宅去,幸好他坚持不让美理同行,因为进入屋内便发现有三只蚊型怪物在徘徊,发现KEITH便展开疯狂攻击,后者连忙用霰弹枪消灭对方。

消灭了怪物后,KEITH仔细察看此屋内的情形,屋内只有一些蜡烛火光照明,给人更阴森的感觉,靠北面有个火炉,其上除了有重机枪子弹外,还有一个酒桶。

往火炉旁的路走,在那里有三道门,其中南面浴室的门上了锁,西面则是睡房,进内会遇见两只女吸血鬼。收拾后在床上对面的架上发现一本MOSESS日记和一幅此屋的地图,从地图上发现此屋原来在客厅有一道门通往地下室。这时KEITH翻阅一下刚才所得的日记,看会否提供一些重要的线索,那是一位叫MOSESS老伯的日记:

MOSESS日记 先日,儿子夫妇带着孩子到这里游玩,我已很久没有见过孙儿的样子了,个头已变得非常大,孩子的成长真令我吃惊,我很久没有那么开心过。那天我还有另一件开心的事,很早以前想喝的波旁酒终于到手,是儿子买给我的。这酒是最我好的礼物,那天全是喜事,很久没有这样高兴,我兴奋得不能入睡。

由于波旁酒好不容易才得手，所以将它放在11号的柜内，而贮藏室的门决定上锁，那个锁的暗号只有我一个人知道，设定是五个数字，为防忘记暗号，只要见到备忘录的印记就会记得。今天我决定拿波旁威士忌出来喝，然后才去睡。

威士忌之谜题

北面则是一个工作间，内有很多木工用具，KEITH在地上拾到一张波旁威士忌管理表，其上写着一些不同年份威士忌的摆放位置。另外还有一条链锯架钥匙，有了它就能开启之前在餐厅对面储物小屋的链锯，不过现在连回去的路也没有，所以KEITH决定先别想它。

退出工作间后，依地图指示在客厅地板找到通往地下室的门，而那里没有上锁。不过到了地下室却又遇上吸血鬼的袭击，由于地方狭小而对手有三人，KEITH想全身后退也不易。

打倒那些吸血鬼后，KEITH便想打开贮藏室的门，却发现有一个密码锁锁着，这时他记起MOSESS提及这锁，于是掏出那张波旁威士忌管理表来看，细心翻看去，KEITH发现该纸条左下有四个年份数字(1815、1820、1840、1850)都有着记号，于是心想会否有记号的年份之上的格数就是门锁密码呢？从管理表上所见，密码便应该是“45911”。

KEITH照着密码输入，果然一试即中，开了门后却又有三只女吸血鬼。接着KEITH调查贮藏室，在北面柜顶找到一条浴室钥匙。于东面的酒架发现有一个位置空着，而且这贮藏室应该有秘道通往外界，不过却无法找到开启的机关按钮。

取得浴室钥匙后，KEITH便回到一楼用该钥匙打开浴室的门，进内看见水龙头仍是开着，热水不停地流出。于洗脸盆上则发现一个空酒瓶。这时KEITH想到会否将酒瓶放到地下室唯一没有酒的架上才能开启秘道，于是立刻跑到地下室去，可是发现没有反应，左思右想，终于记起这酒瓶是空的，还记得在火炉

上有一个酒桶，KEITH便走回一楼为酒瓶注满酒。

再次回到地下贮藏室，放上有酒的酒瓶，对面的墙果然移开，现出一条秘密通道来。KEITH进入会再碰上两只蚊型怪物，收拾后走到尽头爬梯回到地上去。

墓地又遇黑衣汉

回到地上，KEITH发现了到屋后的通路，沿着路一直前行，发现越来越荒芜，到了一处墓园，在那里有多只吸血鬼在徘徊。

当KEITH走上东面的楼梯到墓地的另一边，身后又传来那熟悉的子弹上膛声，KEITH自然想到又是那名黑衣人，对方开口便问美理的事："……那个女的可有改变了？"

KEITH仍然没有回过头，反问对方："你这样说有什么意思？为何你总是问有关她的事？"

那黑衣人边说边退后："若是在今夜12时之前不将GELLS所睡的棺木封印，它就会复活。"

这时KEITH已转过身来问："这又和美理有什么关系？"不过回过头时该黑衣人又消失了。

KEITH带着满腹疑团继续前行，在墓地角落发现有一个配电箱，可是被铁链牢牢捆绑着，必须将之切割掉才能打开盖来。在墓地西面深处开门处有个办事处，于纸皮箱找到MARLIN镇大门的钥匙，这样KEITH就能返回废车场那边的储物木屋取链锯了。

此外，KEITH在桌上发现了一份电力供给说明书。

电力供给说明书 当往LPS大楼直通升降机的变电所之电力紧急停止的时候，便需要启动副电力，能够回复一定时间的电力。

在副电力启动的时候，必需将墓地的配电箱断路器的按钮拨到ON，完成之后，跟着要将配线正确地连接上。

●配电箱的蓝色线连接60伏特

●配电箱的黄色线连接120伏特

●配电箱的红色线连接240伏特

●两极的配线是对称的，连接上后将断路器拨到ON。

看完说明书，KEITH便走出办事处，在那里有个发电机，不过现在停止运作，其南面还有一部升降机，相信是说明书中提及通往LPS大楼的升降机，由于没有电源供应，因此按掣没有任何反应。

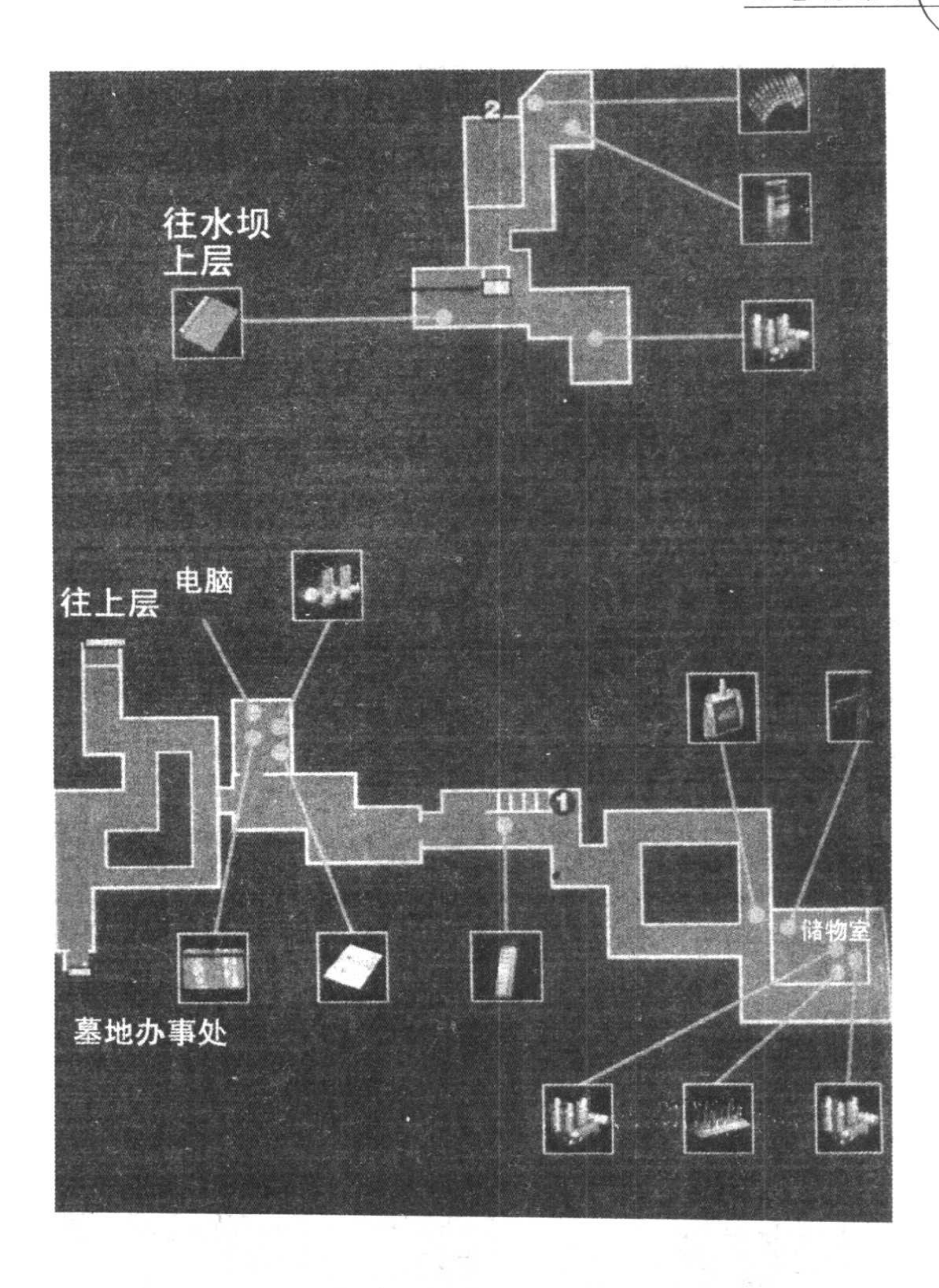
怪物成群出动

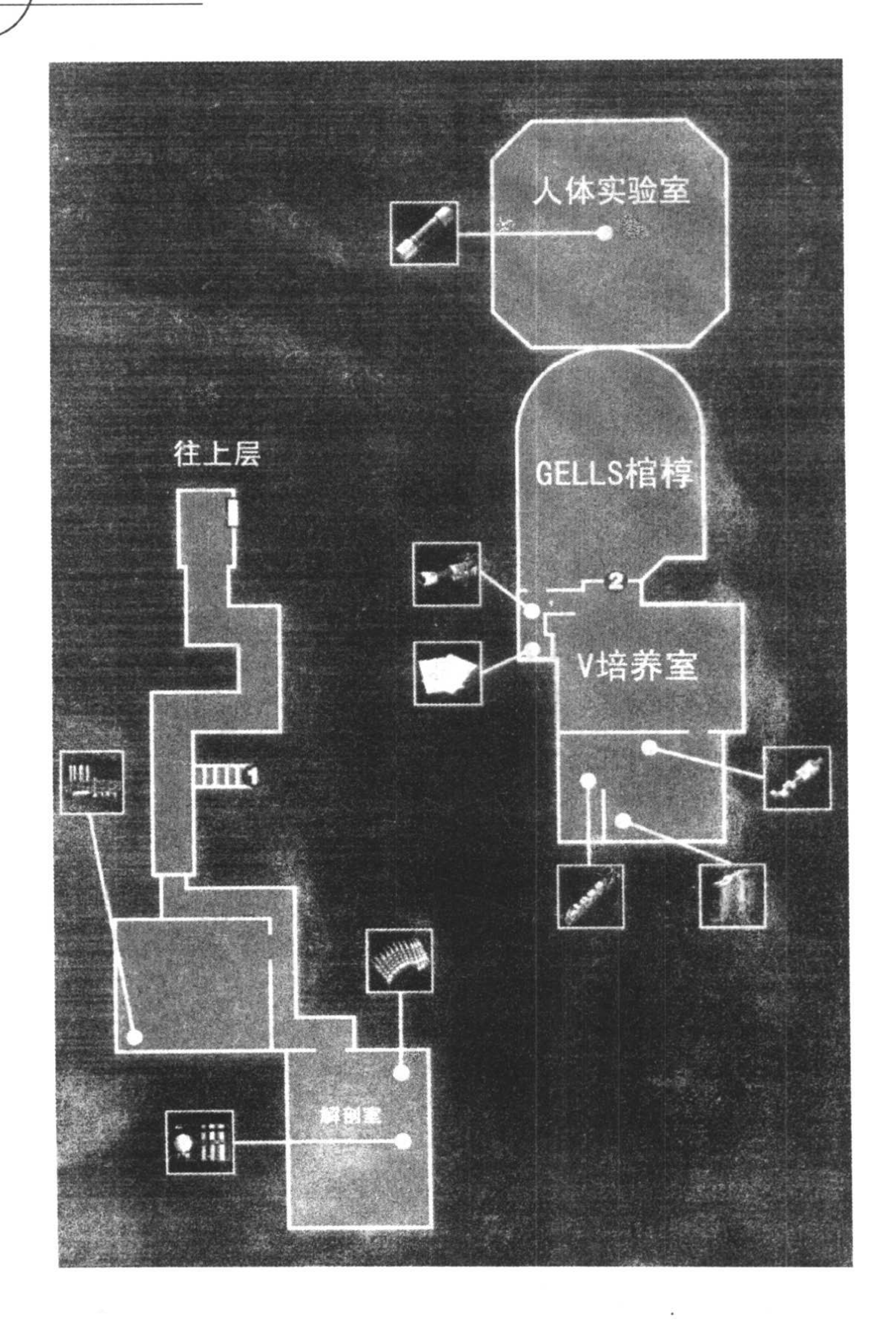
接下来KEITH知道自己必须往回走到废车场餐厅对面的小屋去取链锯，可是当他回到遇见黑衣人之前的墓地，发现原已清除了的吸血鬼都原数再现。民家中、MARLIN镇街道上也有吸血鬼，形势实在凶险。

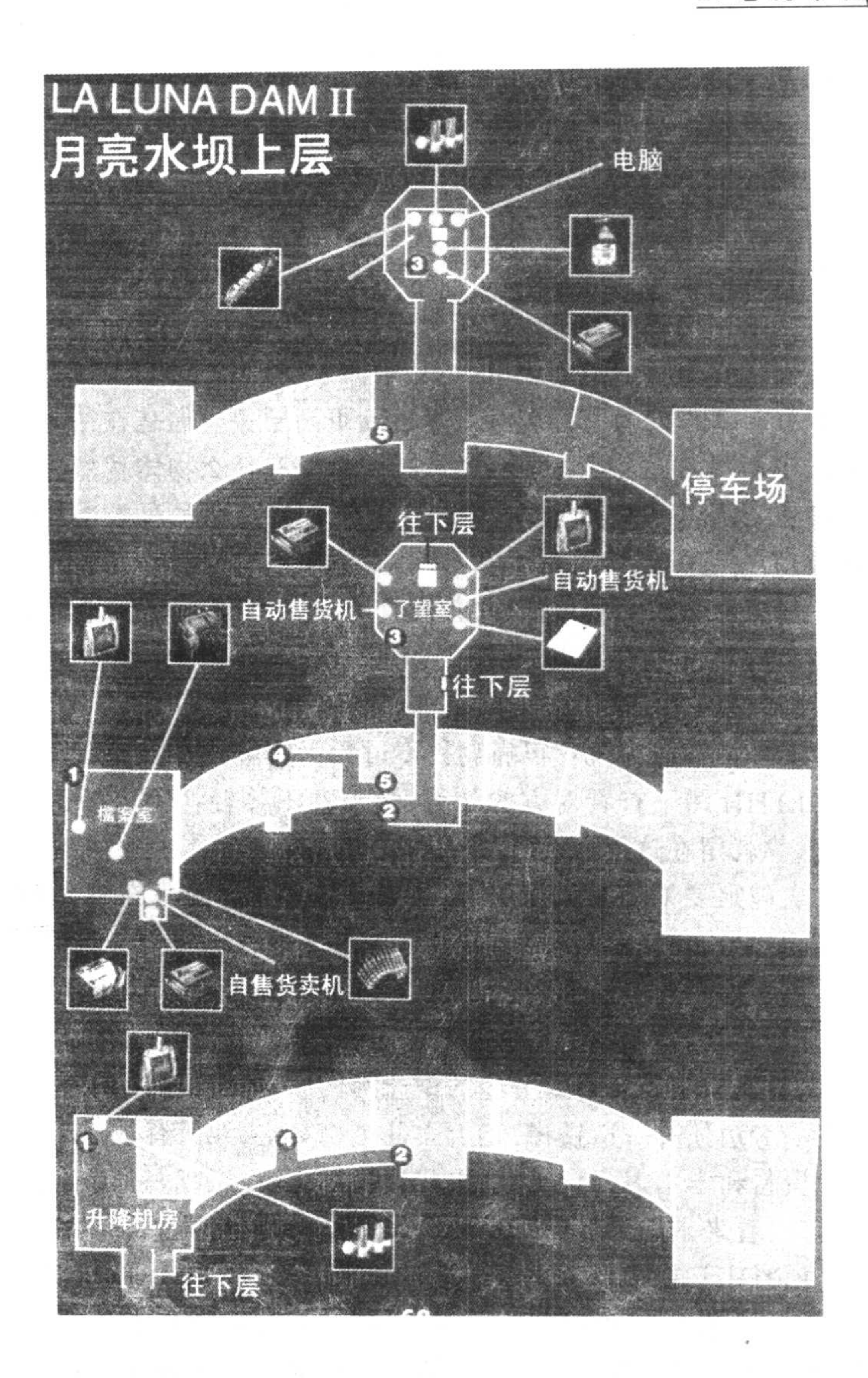
KEITH利用在办事处找到的MARLIN钥匙开启镇的大门，好不容易回到废车场，经原路再进入储物小木屋内，使用手中的钥匙解开锁着小柜的铁链，取得那部链锯。

链锯得手后，KEITH又依同样的路再次走回墓地，这时KEITH又发现有敌人出没，而且大多数是阿玛逊的怪物，在民宅的屋内也会遇上水蛭怪，形势更加凶险。

几经辛苦KEITH终于再次走到那个配电箱之前，立刻使用链锯将绑着配电箱的铁链锯断，接着把箱盖打开，看见内里的三色连接线，只要同色相对便可，全插好后将断路按钮扳向另一边，深处的升降机就会恢复电力。


2
往水坝
上层
电脑
往上层
1
储物室
墓地办事处


人体实验室
GELLS棺椁
往上层
2
V培养室
1
解剖室



LA LUNA DAM II
月亮水坝上层
电脑
停车场
往下层
自动售货机
自动售货机
了望室
往下层
档案室
自售货卖机
升降机房
往下层

当KEITH走到升降机前,美理会追上来:“KEITH。”

KEITH便问她怎样:“没有特别事发生吧?”

美理没有直接回答,反问KEITH:“这里是什么地方……?”但是KEITH也答不上。

再与美理分手

接下来两人乘升降机到了另一层去,抵达后升降机又停止运作。二人沿着通道前进,这里靠东面的门锁坏了而开不得,他们只好再乘深处的一部载货升降机到更高层去。但是在往上层的途中,升降机突然发生强烈震动,而且似有什么物体猛烈撞击升降机底部,终于底部被破开一个大洞,原来又是那种蚊型的怪物,KEITH连忙提枪对付。

蚊型怪物在受到攻击后,却没有立即死去,挣扎了一会之后便撞破升降机旁的墙飞走了。二人松了一口气,不过美理的脚受了伤,KEITH便问对方怎么了:“你的膝盖怎样?”

美理捂着膝盖说:“很痛啊!不过我仍然可以步行。”

KEITH蹲下查看对方的伤势,觉得并不算轻:“唔……这不太好,你就留在这里,我一定会回来。”

美理则要对方作出承诺:“要守诺言啊,我就待在这里好吗?”

KEITH没有再说什么,然后四处进行调查,在升降机门对面有一道开了的铁闸,旁边有两个保险丝电箱,由于没有了保险丝,电源供应中断。进入旁边的铁丝网内,那里有霰弹枪子弹和饮料。旁边还有一道铁梯,爬上去是个档案室,架上有数不清的研究资料和学术书,另一边则排列着多部电脑,还有一张奇特的诊疗床,看来是用于生物研究。

KEITH于其中一张电脑桌上找到一件“LMG修补零件”(LMG补修部品),能够装在那枝重型机枪M60LMG上提升威力,不过也强不了多少。而该层靠南面有部自动售卖机,KEITH

便将之前救人的钱用来购买应急食物。

进入水坝内部

回到下层，KEITH便沿另一边搜索，发现那里有一道门，出外才知道这里原来是座大水坝，遇上一只吸血鬼，走到通道另一边有条梯子供往上爬，不过梯子现在没有降下，而旁边用来控制的按钮也因短路而无法启动。

KEITH只好放弃往上爬的念头，继续沿水坝通路前进。到了水坝通道尽头，发现有路能通到内部，到了升降机大堂会碰上四只男吸血鬼，KEITH视察升降机大堂一会后，发现前方的钢闸现在无法开启，只好乘那里的升降机回到下层去。

到了水坝下层，这里看来也被发展为研究所，KEITH沿路前行，走至一处看见有条路被钢闸封住，于是经旁边的楼梯往一层去，刚下去便看见水蛭怪，而且在通道上有三只之多，在尽头是个储物室，在那里可找到一个榴弹炮发射器及弹药。此外在桌上发现一部制造强化子弹的火药调合机器，不过需要找到两种火药和弹壳。

接着KEITH朝通道的相反方向走去，在楼梯之后有道门，于该段通道上有三只狼怪出现，收拾后发现有两道门，前面的其实是刚到此时那道坏了的门，而KEITH则尝试开右手边的门，意外地没有上锁，于是进内察看，那是一个研究员休息室，那里终于找到一部电脑，在地上拾到一张展望室钥匙卡。

美理与GELLS的关系

就在KEITH拾起钥匙卡后，他又听到身后响起枪械声，当然也自知来者何人，真不明白那家伙为何这么喜欢在背后用枪指着人，KEITH主动问对方：“你听着！告诉我美理和GELLS之间到底有什么关系？”

黑衣人说：“这全是由预言书上所说的事。”

KEITH不太明白：“预言……？”

黑衣人续道:“美理……是月之使者……而 GELLS……是支配黑暗的兽之帝王……预言说这两人会在本世纪末最后的晚上作命运的相遇,到时月亮会掩盖太阳,世界便永远堕入黑暗中,而今晚正是那个预言所说的晚上。”

对于黑衣人的说法,KEITH 只觉得可笑,问对方:“你认为真的会有这种事发生吗?”

黑衣人语调不变:“……你今晚不是看到了各种不可思议的事发生吗? 只有两个方法可以制止。”

KEITH 觉得对方说得有理,于是问:“……两个方法?”说着便转过身来面对对方。

这次黑衣人没有神秘地消失,可以仔细端详对方,但对方真地将自己全以黑色遮蔽,不单看不到脸面,连手也戴着黑手套。黑衣人说道:“第一个方法是……将美理杀死。另一个……则是阻止 GELLS 复活,再也没有其他的方法,这也是我作为吸血鬼猎人能够做的抉择。”

KEITH 这才知道对方的身份:“猎人……?”

黑衣人继续说:“这是我最后的说话……只要在今晚 12 时将 GELLS 家族的三人封印,……GELLS 便不能复活,而美理的怪病也有可能治愈。”说到这里他又后退着离开这房间。

KEITH 这时才问:“唏! 那我应该做什么?”不过对方已然离去。

发现易燃物品

利用电脑整理物品后,KEITH 走到房间另一边,于架上找到一张地图,那是 LA LUNADAM 水坝下层地图。

离开研究员休息室,经楼梯走回上层,乘升降机回到升降机大堂,由于手上有展望室匙卡,因此能够顺利进入,内里有一只吸血鬼,而这将是 KEITH 最后遇到的吸血鬼,因此接下来他也收起了麻醉枪。

在展望室内有一道梯通往上层,其中一边的沙发上能找到水坝高层的地图,得知柱后方有一部升降机。于展望室那层两边各有一部自动售卖机。KEITH 决定先沿楼梯往上层走,那里是警备室,也有电脑供整理物品。于桌上可得到"调合用特殊火药"。

由警备室东北的门可到阳台,在这里没有受到袭击,于路上有榴弹炮,南面尽头的铁闸则因为坏了而开不得。

接下来 KEITH 回到下一层展望室,乘柱后的升降机到上层的研究室去,在这里并没有碰见任何敌人。在研究室北面有一个巨大的通道,不过大门却上着锁。此外 KEITH 在附近拾到一瓶硝化甘油,这是一种很容易引起爆炸的化学品。

秘密研究报告

走到研究室东南面,KEITH 在一张办公桌上发现一份"ALICIA 的文书":

> ALICIA 文书
> PROJECT SIN　CODE - DAM
> ALICIA.S.TILLER 所长
> "最新型人类开发——作业经过报告书
> CODE - DAM 副所长
> CHRISTINORAIN
> ■开发用人工血液的失败处理报告
> 　失败了的实验　人工血液会继续在生物兵器上使用。有过度残虐性问题吗?在看到典礼上的上演映像后,来自各国的兵器预订纷纷来到。典礼完结后的处理请放心,全部由 RANDY 导演一个人承担责任,此外也有本地的警员等人协同,你可以安心做研究的指挥。

■吸血鬼传说最终调查报告

各地传说所提到的纹章都出现了,棺木有可能存在于任何地方。

■LPS患者的最终调查报告

因吸血鬼传说而从各地招来的100名LPS患者全部资料已集齐,其中99人接受了人工血液后出现异变,只有来自日本的女性患者资料没有出现异常而中止实验。

■实验用人体的供应及处理

实验用人体的供应均是来自失踪者,经实验后的人体会照指定去处理。

指定处理方法

1. 水坝内部处理……人体处理室

2. DM内部处理……运送往水坝

3. 水坝外部处理……以连续杀人事件处理

4. DM外部处理……以连续杀人事件处理

*3与4得到本地警察协助

■睡在棺内人物的血液检查结果

没有什么值得说,这是我们想得到的血液,这能令实验成功。

■最新型人类开发

睡在棺内人物的血液已抽出,成年男性和女性的人体设置完成,只待所长一个按钮便可令新世纪的人类诞生。

看罢这份文件,KEITH不禁沉思起来。原来赌场的事件被用作给其他国家看生物兵器的展览,令KEITH吃惊的是这阴谋竟然和警方有关。至于内里提及的LPS患者,其中那名日本女性患者会否就是美理呢? 而报告所说睡在棺内的人是否GELLS呢? 但可以肯定的是一切秘团即将揭晓。

制造最强弹药

跟着 KEITH 走到研究室的西南面，那里有另一张办公桌，其上除了找到榴弹炮外，还见到一部能操作的电脑，从荧幕所见是先前有着闸门阻挡的通道，KEITH 按下电脑的输入钮后，该闸门便可以让人通行。

KEITH 乘升降机回到展望室，由原路回到升降机大堂，再乘升降机到下层，这时发现走廊上也有多只蚊型敌人出没，另外原已消灭的怪物也再度出现。KEITH 进入未锁上的大门，那是条灯火通明的走廊，在那里会再次碰上蝙蝠型的怪物。收拾后进入第一个房间，那幢原来是个大监牢，会遇到蚊型的怪物。这些监仓都传来阵阵异臭，于深处 KEITH 又遇上一只蚊型怪物，消灭后，发现那个监仓内锁着一具尸体，身旁能取得密林手枪用的 .44 强化型弹壳。

离开监牢继续前进，会走到实验体处理室，在这里没有什么特别，不过在那里却发现一张“杀菌通道钥匙卡”。KEITH 见此处再没有其他地方值得注意，便退回下层去。

由于手上已有硝化甘油和调合用特殊火药，加上有弹壳，所以决定回到最下层南面的储物房去，分别使用那两种化学药品和弹壳，便能制出 .44MAG 改造弹，威力较原来的更强，但是就只有七发，相当金贵。

获悉研究真相

制造子弹后，KEITH 便决定再乘展望室的升降机到上层去，刚才开不了门的大通道，靠“杀菌通道匙卡”开启，通过那里能够到研究所心脏地带。

到了研究所的中枢人体开发室，KEITH 被眼前的设备所震慑，该处有很多巨大的试管，内里都有一些矮小的奇怪生物，勉强可以唤作人的东西。

此时突然有一阵女性的轻笑声传入 KEITH 的耳中，跟着听

到有人叫唤着他的名字:“KEITH!”

KEITH抬头往上望,发现之前找到硝化甘油的研究室,突然有一名穿着灰色外套的女郎,她以睥睨的视线看着KEITH,并且语带不羁地说:“你这样不法的入侵,可算是一种罪行呢!”接着她说出KEITH的身份,看来此女郎对自己的一切了若指掌:“SEARIM市的凶杀组警探KEITH.J.SNYDER,你是警署内破案率最高的警员……当然……你也令很多人变成尸体。”

自己被对方数落自然不会是件快事,忍不住问:“你是怎么知道有关我的事……你究竟是谁?”

那女郎没有隐瞒,直接回答:“我是直接负责管理这水坝的人,……或者应该说我是负责人之一。”

KEITH立刻问到底这里在进行什么不可告人的事:“黑色的液体为何会令人变成吸血鬼?”

女郎回答:“那是人工血液,不过却是失败的……但不要紧,因为我们已找到更强的血液。”

这时KEITH已感到对方所指,语带恐惧的问:“你是……你是指GELLS的血液?”

女郎却没有直接回答:“呵呵,警察先生……预言说GELLS最后会成为吸血鬼帝,而我们终于找到它的棺木,之后我们抽取他的血液……将之送到实验装置,这样我们便可以制造出前所未有的最强生命体,这里就是GELLS的棺椁,预言说今晚GELLS会复活,不过那个预言……其实我不太相信。”

“可是你们却相信GELLS的血液具有不可思议的神秘力量。”

那女郎却笑了起来:“哈哈……不是所有的人,我只相信科学证据,GELLS的血液拥有最强的遗传基因(DNA),不过它已经死了,是绝对不能再复活。这是一个新世纪人类诞生的大日子,开心点吧,你会是第一个目击此事的牺牲者。”说罢那女郎便转身离去。

这时KEITH四周的仪器都在启动,那些巨大的试管内的液

体都会退去,那里矮小的怪物便会追着 KEITH 攻击,后者只好边逃边攻击。

ENEMY　NEW TYPE
FILE　危险度:★★★
这种矮人怪物行动力算是颇敏捷,会成群结队向 KEITH 攻击,在初次遇上的战斗里共有七只,由于它会咬着 KEITH 不放,若是被围攻便非常不妙,因此最好边避边绕着中央的柱打转,等那些怪物全落在自己的后方时,才转身以霰弹枪同时攻击,这会比较安全。

吸血鬼家族

KEITH 消灭了那些怪物后,发现这里南北各有一道门,先往西南的门前进,那里是 V 培养室。靠西面的办公桌上发现一柄新的重型武器 M82A1,一次能装 20 发子弹。跟着往东面走,这里排列着多张温室式的床,内里都是那些刚收拾的怪物。于另一边的实验体搬运准备室,那里摆放了很多容器,KEITH 在门旁一张桌上找到一把钥匙"Code.SIN"(Code.SINの键)。

另外还有食物及 M83A1 用的 50 口径子弹匣一个。

接下来走回北面的人体开发室,使用刚才所得的钥匙打开那里的门,发现这里也有一个和赌场地下研究室相同的大空间,KEITH 心想:根据之前女郎和黑衣人所称,此处莫非就是 GELLS 的棺椁?

当 KEITH 想走前一点察看时,突然见到三名老妇人出现,令 KEITH 吃了一惊,吃惊的原因不是对方样貌丑陋或是恐怖,而是对方竟是从天而降,她们身上穿着一套白色长袍,在 KEITH 还未有任何反应的时候,其中一人双掌中发出一个巨大的光球,不仅将 KEITH 轰开,还令他的身被锁在半空之中。

吸血鬼猎人落难

KEITH 在半空中动弹不得,只能眼巴巴看着那些老妇,KEI-

TH只听右手边其中一人说:“我们终于找到他的棺椁,现在我们可以令他复活过来。”左手边的老妇指了指KEITH:“那他怎样?”中央的老妇说:“他没有问题。还是尽快令他复活要紧。”

说着那老妇转过身来看KEITH,跟着边说话边飞到KEITH的身旁,指着他说:“我会照顾那名女的,对!我们要利用人类。”说到这里突然传来“呯!”的枪声,然后看见在KEITH身边的老妇被枪轰中,血花四溅。

原来黑衣猎人及时赶到,他说:“是将你们封印的时候了!”

但是那头部中枪的老妇,非但没有被杀,还令血液回到她的身上,显然她也是吸血鬼,她怒吼:“又是你……但是结果仍是不能改变。”说着黑衣猎人脚下的棺椁竟然开启,黑衣猎人也呆了一阵,那老吸血鬼便冲下来将黑衣人撞进棺内,只听到他的哀号,棺盖也迅速合上。

此时锁定KEITH身子的力量已消失,他直掉回地上,抬头一看棺盖的缝喷出大量鲜血,相信黑衣猎人已凶多吉少,血也很快渗进岩石去。KEITH也没有时间去想那么多,因为三名吸血鬼老妇已向他攻击过来。

ENEMY GELLS FAMILY

FILE 危险度:★★★★

这一战相当凶险,因为KEITH要同时对付三名敌人,她们会在不同的地方出现,会飞来飞去,当KEITH攻击她们时还会一个闪身不见了,要击中她们必需等她们处于攻击状态,因为那时她们要念咒站着不能消失,而她们的攻击方式有四种,一是射出光球,二是射出三角形光波,三是在KEITH站立的地方设魔法阵,四是飞起冲过来。她们中最麻烦的是准备攻击的人,因此必须备有两至三个食物,平常以游走方法移动,看准哪人准备攻击才瞄准,最好是走到视野较大的地方,敌人愈少战胜的机会便愈大。

水坝大脱身

KEITH战胜三只老妇吸血鬼后，于棺椁中央的地上找到一个“保险丝”，然后离开这个鬼地方。KEITH经来路回到升降机大堂，跟着离开那里，沿着水坝的路回到之前与美理分手的升降机去，途中会遇到那些矮小的怪物。

到了升降机大堂，但会听到警报声，然后有广播说：“警告……爆炸装置系统已经启动，这大楼将会被摧毁，所有工作人员请立即经由上层天台逃生。”

听完广播后，美理会站起来找KEITH：“啊，KEITH你没事太好了！”

KEITH则问对方：“你的脚伤如何？”

美理回答：“还可以。”

KEITH便说：“我们离开这里吧。”

美理便与KEITH一起，后者先走到升降机门对面，将手上的保险丝放进左手边那个保险电箱，令水坝那里控制铁梯的控制装置回复电力。KEITH为了身上有充足的装备，因此决定再到一次展望室上层的警备室去，不过中途KEITH怕美理跟着自己遇上怪物会不好，命她留在水坝中段的通道上。

KEITH整理好物品后，便折回水坝，带着美理一起到那个能放下铁梯的凹位去，按下装置的按钮后，铁梯就会降下，沿路往上爬会分别遇到两次共四只的矮怪物。

两人通过顶层两个铁丝网便来到停车场，想不到那三名老妇吸血鬼竟然未被消灭，KEITH立刻对美理说：“美理！你立即躲进一旁的办公室去！”美理知道情况不妙，回应后便奔进警岗去。

而那三名老妇吸血鬼则对KEITH说：“你以为你真的能将我们封印吗？若是你没法将我们封印……哈哈哈……那样5分钟后GELLS就会复活。”

KEITH 不禁说:“真是糟透……”

最后之战

接下来 KEITH 要再与三名老妇吸血鬼战斗,她们仍然采用相同的战斗方法,因此 KEITH 要在 5 分钟内打倒对手并不困难,战胜后 KEITH 舒了一口气,因为他终于阻止了 GELLS 的复活。这时美理也从警岗走出来:“KEITH!”说着缓步走向他:“你打倒她们了! 她们究竟是什么人?”

KEITH 看着那些化成一滩水的吸血鬼说:“她们是真正的吸血僵尸。”跟着他转头问美理:“美理,你真的不知道谁是 GELLS?”

这时美理却现出非常诡异的精神,然后邪笑着说:“嘿嘿嘿……GELLS 是黑暗的帝王!”边说边向 KEITH 逼近。

“什么?”面对这种情况,KEITH 猜想美理也被吸血鬼控制,可是对她却又无法狠下心,眼巴巴看着美理将双手放在他的肩上,然后变成挂在其颈项,眼神也由邪恶变回先前的温柔,然后柔声道:“我只是开玩笑而已。”说罢将丰满的朱唇贴向 KEITH,而故事也在两人的情深一吻下结束。

未完的战斗

若是 5 分钟过后 KEITH 仍未能将三名老妇吸血鬼消灭,水坝便会发生大爆炸,大量的水涌出,这时天上的月亮会变成红色,老妇中一名抬头往上看吸血鬼说:“GELLS,黑暗的帝王终于复活了!”KEITH 也看见一物体从天而降,吸血鬼说道:“GELLS 会接管所有东西!”说罢她便会消失。

这时天上发出强烈的光芒,接着 KEITH 看见一名男性浮现在自己的面前,他就是一直企图复活的 GELLS,他指着 KEITH 说:“KEITH……你是最后一人。”

GELLS 说完便会全身泛起绿色的光亮,然后变成一只巨大的怪物,它拥有无比的破坏力,令 KEITH 完全处于下风,终于

KEITH凭着其不屈不挠的精神，将GELLS的野心埋葬，而接下来结局的剧情则与之前相同。

GAME OVER

平常被敌人打败，只会看到主角倒下的样子，但是若被GELLS VAMPIRE打倒，就可以看到特别的GAME OVER动画(第二个结局)，会看见美理受到GELLS的控制而双眼通红，接着GELLS还会将她带走。

ENEMY　GELLS

FILE　危险度：★★★★★

GELLS的攻击力超乎想像的强，与以前的敌人级数完全不同。它的攻势可用没完没了来形容，它会朝着KEITH跑过来挥爪攻击，走避不及便要挂彩。当KEITH在它的身旁时更会于四周放电。另外又会放出十多个光球，若是站着不动就会全数向KEITH招呼过去，还要小心对方的连续攻击，能令KEITH来不及使用食物回复体力。要注意当体力出现“CAUTION”时就要补充，因为对方补一爪就能杀死KEITH。

对付GELLS的方法，最好是有两个或以上的食物，它冲过来时先行走开，待它挥爪后才用枪攻击，千万不可停留在他的身边，以免被电击，由于任何武器都不能令它的攻击停下，因此要极度小心。当它使用一种令光折曲的球时，便表示GELLS离死不远，最好尽量先用那些强劲的武器。

隐藏故事出现条件

《COUNTDOWN VAMPIRES》最特别之处，就是游戏中设下第二循环外，该循环的故事与第一循环故事有些分别，第二循环隐藏故事不是玩爆一次就能得到，必须达到某个条件。

级数	第一循环	第二循环
S	7小时以内爆机/救20人以上	7小时以内爆机/救40人以上

A　8小时以内爆机/救20人以上　8小时以内爆机/救40人以上
B　10小时以内爆机/救20人以上　8小时以内爆机/救40人以上
C　10小时以内爆机/救20人以上　10小时以内爆机/救40人以上

在爆机后记录就会出现绿色的GAME START档案，利用该记录就能享受新的故事情节，虽然骨干故事相同，但是加入很多其他人物和故事。

开始时KEITH身上除了警章和任命书外，还有集币簿和一张照片，那是KEITH已故双亲的遗物，照片上是一座市镇的大门口，门前站着一名小女孩，照片的背后写着"JANE"。

★来自警署的电邮

KEITH到了CHARICE ROOM的兑换处，发现电脑后，可以选择"MAIL"查看电邮，会有和第一循环截然不同的内容。来件是位叫FEDERICO的人，他也是名刑警：

> 给KEITH：
> 我是凶杀组的FEDERICO刑警，SEARIM市警网络，为了确认而传送此电邮，相信应该收到！你就听听我的蠢话，最近有很多事务要处理，没有空闲，迟些再谈！

★与特种部队相遇

当KEITH在CLARICE ROOM取得地图等物品后，便往西下楼梯到CHERYL ROOM，想不到在此处见到两名身穿特种部队(SWAT)制服的人，其中一人有一头梳理整齐的淡金色头发，看起来四十来岁，额上刻着一条又一条的皱纹，看来饱历风霜。另一人明显较年轻，却长着一头银白色短发，一脸剽悍之色，左边脸颊上还有一道疤痕。

两人初见KEITH还以为他是吸血鬼，那名白发男队员便举枪指向KEITH，后者连忙道："啊！先把枪放下！"

这时旁边的金发男队员连忙挥手制止白发男队员："SCHECK！这人看来像是一般人！"跟着转问KEITH："是吗？"

被唤作 SCHECK 的人于是把枪放下，而 KEITH 则回答："不！我是负责担当贵宾 RANDY JONES 的护卫，我的名字叫 SNYDER. KEITH. J. SNYDER，是来自 SEARIM 市警的刑警。"

灰发队员这时自我介绍："SNYDER 警员，我是 JULES，他是 SCHECK，我们是此区的特种部队成员，我们在地库停车场候命，作为你们贵宾护卫的后援。"

KEITH 便答："我明白了。"

这时 SCHECK 才说话："好了！我们没有时间！我们要尽量多救些人离开！"

跟着 JULES 对 KEITH 说："这样吧！那我们就救那些客人和职员，然后到地库停车场集合。"

SCHECK 则问 JULES："那能否联络到总部？"

JULES 看了看通话器，之后皱着眉摇头："不太好，这无线电只能在近距离使用，在这里无法直接与总部联络。"

SCHECK 无奈地道："这表示我们得回去。"

接着 JULES 对 KEITH 说："KEITH，这是非常严重的情况，我们要互相帮助，我们一起行动可能反而令效率下降，最好是分散行动，自然保障自己的生命。"

KEITH 对此也无异议："对我来说没有问题，我在救贵宾或是客人时也会如此。"

SCHECK 相当赞同："这样较好！"

JULES 最后对 KEITH 说："KEITH，我们在地库停车场再见！"言下之意是祝对方平安，然后与 SCHECK 转身离去。

☆ KEITH 在 LAGRAN ROOM 舞蹈员休息的电脑内，可以收到第二段电邮，内容如下：

VIP警备情报

给 KEITH:

辛苦你了！做那电影导演的护卫，是麻烦的任务，你就权当游玩吧，然后尽快忘记 WESLEY 的事，因为怎样烦恼他也不会复活！迟些再谈！

噢！差点忘了告诉你，你并非唯一的贵宾护卫！其余的贵宾由 PLATAROSA 当地的市警 MIRA SWISH 负责。她是个相当有问题的女刑警，据说你们会得到特种部队队员的完全支援。当务之急是送上她们映像(映像包括 MIRA 和两名特种部队代表人)，真不知在举行什么典礼。

FEDERICO

在电邮上附上三张刑警证件样本，MIRA 是名有着黑色长发的美人胚子，也是凶杀组的警员。其余两人则是之前在 CHERYL ROOM 遇见的特种部队队员 JULES DOORS 和 SCHECK GARDNER。

☆于 SCREAMING MOON 餐厅上的职员休息室的电脑，能收到第三段电邮。

MIRA 刑警的搜查事件

KEITH 刑警:

典礼的情况怎样？现在有一个关于贵宾护卫 MIRA 刑警的情报，她曾经负责“行踪不明者连续杀人事件”！现在送上该事件的档案，这个娱乐都市，看来会有很多很多事发生。因此这里的刑警要负责的事也很多。

可是，MIRA 刑警坚持负责这案件，还和上司发生冲突！最后，她被调离该案件，然后当贵宾护卫……至于 MIRA 为何那么拘泥这件事就不得而知了。

FEDERICO

在该段电邮之后还有关于连续杀人事件的情报：

> 行踪不明者连续杀人事物
>
> PLATAROSA市内发生多宗行踪不明事件，而事件的当事人均被某人所杀害。曾有人目击现场附近有一名身穿黑色装束的男子出现。而尸体上则有个“纹章”记号。现在PLATAROSA市警均视该黑装束男子为重要嫌疑人而追寻着。
>
> PLATAROSA市警凶杀组

在情报内还刊登有那个纹章的式样，其下则有一段简介：

“DUSTIN MAXUEL博士发现，那是他解读预言书时，书内描绘的古代贵族GELLS的纹章。”

☆ 经过戏院的战斗后再回到SCREAMING MOON餐厅上层的职员休息室，可收到第四段电邮。

> SCHECK队员的情报
>
> 给KEITH：
>
> 世纪末我们这里也好像发生了很多事，从我所处理的事务中发现一件事……
>
> 特种部队SCHECK队员的情报，上个月SCHECK的妻子BARBARA受到袭击而受重伤，那时SCHECK的儿女们目击犯人。那是个全身穿着黑色装束令人毛骨悚然的男子。黑色装束的男子……
>
> 不知是否和MIRA型警追查着那事件的犯人GELLS之事有关？内情如何我也不清楚……
>
> FEDERICO

在电邮中附上SCHECK和他的家人照片。

☆ 在恶魔之馆三楼的职员休息室电脑，KEITH会收到第五段电邮。

MIRA 刑警的极秘证据

给 KEITH:

MIRA 刑警的最新情报,是由 PLATAROSA 市警的朋友听来的极秘证据。

MIRA 刑警有个失踪的妹妹,她名叫 CLAUDIA(当时 9 岁),10 年前一家人旅行到 PLATAROSA 市,就在当时失踪的。在这个都市内还发生过多宗同类案件,事发后 MIRA 刑警一家离散,她可能因此而对这案件特别关注。立刻送上 CLAUDIA 的情报。

FEDERICO

在电邮内附上一份失踪人口档案:

行踪不明者列表 NO.119

■CLAUDIA SWISH(女性)

■现在 19 岁(当时 9 岁)

■10 年前,于市内赌博酒店失踪,如有发现请即通报!

通报 PLATAROSA 市警,在档案内还有一张凭推测制成的面部照片。

☆ 于地下研究所的研究员休息室电脑,KEITH 能收到第六段电邮。

注意:

给 KEITH:

是 FEDERICO 呀,从 PLATAROSA 市警得来的情报,在 DESERT MOON 内发现那“事件”的犯人“黑装束的男子 = GELLS”!现在两名特种部队队员在追踪着,你尽快与生还者一起逃走!

FEDERICO

☆ KEITH 在地下研究所棺椁被赶出后到休息室看电脑,可

以收到两封电邮。

> 不要紧吗?
> 给 KEITH:
> 你不要紧吗? 由 PLATAROSA 市警的直升机至现在,快点联络! 从 DESERT MOON 后便失去你的消息,究竟发生了什么重大的事件? 畜牲!!!
> 在此传送专用电邮可以发挥很大的功效,尽可能继续以电邮传送给你。
> KEITH……祝你平安无事。
> FEDERICO

> 生存确认
> 给 KEITH:
> KEITH! 终于确认你仍然生存! 从 PLATAROSA 市警直升机的联络中得知,特种部队队员是 JULES 和 SCHECK,KEITH 救出三位生存者。这令我很安心! 太好了! 可是 MIRA 刑警却自此没有了消息。
> FEDERICO

★特种部队的字条

KEITH 在知道地下研究室响起警报后,便快步走向地库停车场,发现在停车场门前地上有一张便条,于是俯身拾起,原来是之前在 CHERYL 所遇见的特种部队 JULES 所留下的便条:

> JULES 的便条
> KEITH.J.SNYDER 刑警:
> 请在事情恶化前先用特种部队的货车逃生! 我与 SCHECK 在这里发现被通缉的犯人"GELLS",我们为此要追捕他。而 DESERT MOON 剩下的车辆电油全部被人抽掉,可能是那个"GELLS"所为,他差点将我们全部人杀害。

那人的特征是身穿黑披风和戴黑帽子,并且使用旧式的强力步枪,那家伙的子弹好像用之不尽,KEITH,你要十分小心!

至于特种部队的货车不用担心,那里的电、油足够用,我和SCHECK会乘市警直升机逃出。

JULES DOORS字

看过字条后,KEITH便走进停车场,他看见停泊着多部汽车,却不见美理的踪影,于是大声叫唤:"美理! 你在哪里?"

等了一会听到美理的声音自角落的小型货车传来:"KEITH,在这里,快点!"

★恶斗地上魔怪

当KEITH准备走向小型货车时,却听到左手边远处传来一下又一下的沉重步行声,而且自远而近,KEITH于是转头去看,只见声音是发自一道已降下的钢闸,KEITH不禁眉头一皱。

这时钢闸已受到外来力量撞击,更被打得凸起来,终于那钢闸被破开一个大洞,从中冒出来的是一只类似以前碰见过的狼怪物,但是它的体型却更庞大,有着一双比人体还大的巨爪,还有其胸部异常突出,张开后现出不断舞动的竹节肢体,跟着向KEITH缓缓逼近。

ENEMY　BIG BOSS

FILE　危险度:★★★★

这是在第二循环里才会出现的大首领,与SCRAPER BOSS不同的是,BIG BOSS只在地上移动,初时的移动速度不算快,会走近挥爪攻击,KEITH离远攻击较有利。当它张开双臂时就要小心,因为它接着会快步走过来,若是被它走到面前就不得了,它会双爪左右来回掴KEITH,如此很容易便被打死,若是它逼近时,可以由它的腋下走到其背面避开。

KEITH战胜这怪物后,便立刻跑上小型货车,幸好美理只是

受惊而未有损伤，KEITH上车后便立即启动引擎，对美理说："好，我们这就走！"

这时停车场闸门已在关闭中，KEITH连忙提醒对方："美理！抓紧！"幸好千钧一发下仍能顺利驶出。当货车驶进通道，钢闸也落下封锁，这时才见到那两名特种部队成员，看来他们被困于此，SCHECK向JULES作出一个无奈的手势。

小型货车终于驶出赌场，二人发现不单是赌场内，连赌场外也满布被感染成吸血鬼的人。赌场的自动毁灭系统此时启动，跟着发生惊天大爆炸。

★初会美女刑警

KEITH与美理进入废车场的餐厅内，想不到这里遇到一名长着鬈发的女郎，对方背向着他们，对方身穿红色吊带衫和红色长裤，打扮相当性感。KEITH从之前由FEDERICO的电邮中已知对方是谁，于是开口便问："可否告诉有关这里的情况，SWISH刑警？"

对方就是那位本地的女刑警MIRA SWISH，她转过身来，反问KEITH："你为何知道我是谁呢？呵呵……我明白了，是档案。"说着她双手环胸："你是另一名贵宾护卫SNYDER刑警，对吗？"

KEITH也不作隐瞒："不错！"

跟着MIRA叹气说："我负责保护的贵宾已被杀了！"

同是天涯沦落人的KEITH说道："是啊……我也是呢！"

这时MIRA向她表明自己："KEITH，我要亲手去捉拿GELLS，而且越早越好！"

KEITH则道："我现在可不想回警署去。"

MIRA道："KEITH，那帮助其他的生还者吧！"说着指了指KEITH身后的美理。

KEITH也觉有理："好吧，可是MIRA，我现在想先在这附近

巡视一番。”说罢转身面向美理：“美理，你要留在这里。”

★水坝内再遇 MIRA

KEITH 在水坝通道乘升降机往下层去，刚步出升降机，便看见一人快步地沿通道走了，KEITH 一眼认出对方是 JULES，连忙大声叫唤对方：“JULES……JULES！”，可是对方没有理会，KEITH 想追对方，但转眼间已不见踪影。

这时 KEITH 听到身后又有升降机到达的声音，回过身发现是失踪了的 MIRA，KEITH 于是问：“MIRA，你刚才去了哪里？”

MIRA 知道对方担心自己便先道歉：“对不起，有些事我必须去做，而且我有种感觉，GELLS 就在这里。”

KEITH 便好奇地问：“为何你这么执着于捉拿 GELLS？”

MIRA 咬牙切齿地说：“我永远也不会忘记他！除了今晚的事件，过去和他有关的命案受害者全是小孩子！”

KEITH 听了觉得可恶：“那他真是个邪恶的人！”

MIRA 语带悲戚地道明真相：“我有一个妹妹，当时只是九岁，她很喜欢猫……是个人见人爱的孩子，……CLAUDIA。”说着她已忍不住低头流泪。

对于 MIRA 的悲痛，KEITH 只能叫唤对方名字：“MIRA。”

这时 MIRA 已回复过来：“GELLS……你绝对逃不了！”说罢她已转身走向升降机。

KEITH 见状连忙问：“MIRA！等等，你要往哪里去？”可是对方没有回话乘升降机离去，“MIRA！”即使 KEITH 大声叫唤也不理会。

☆ 当 KEITH 走到下层的研究员休息室可收到最后一封电邮。

最后的电邮

这是我最后传送的电邮，因为我接到前往现场的命令，国内最高级的购物中心“SEVENTH HORSE IN HEAVEN”发生大量客人被困事件，据称犯人是恐怖分子和吸血鬼！当务之急，如果不去……

最后还想问你WESLEY刑警被杀事件，其实在现场发现他握着一封给你的信，对于你来说是相当不利。那个信封已收藏在我的抽屉内，就是这样……何时死我真的不知，所以就看了信的内容，内有你的信和四本画册，寄出的人名叫JANE.D……你认识她吗？

算了，由你自己去确认，其实……WESLEY的尸体在24小时全日监视的情况下在墓地消失，现在完全无法慢慢思考此事，只是想告诉你知，总之我和你没事便好了！

在电邮之后有那封WESLEY死时手握的信内容：

KEITH.J.SNYDER：

你的同伴是已变成真正的吸血鬼，而你和他同样不想输给黑暗。我不能不将他封印，这也是我们吸血鬼猎人的工作，你也要跟随这个宿命，反正相遇的时候将至。

JANE.D

在信后则有四本画册的标题：

“诞生”　讲述月与暗令人变成野兽。

“开始”　讲述人与野兽的战斗开始。

“兽之王”　讲述兽之王被称为恶魔。

“猎人”　讲述由人与野兽所产生的猎人。

此电邮内所提到的JANE.D，KEITH这时记起双亲遗物的那张照片，其背后不是写着“JANE”的字吗？难道真的和自己认识，不过她提到了吸血鬼猎人，是否和那黑衣人有关呢？

☆ KEITH经展望室的柱后乘升降机往上层的办公室，于南

面又遇见MIRA,只是她定睛看着桌上的文件档案,KEITH便走到她的身旁:“这一家是所有麻烦事件的源头。”

MIRA也同意:“对,那个犯人可能就在这里,所有失踪的人都成为这里的人体实验材料,失败了的话就用那些连续杀人事件来掩饰,真是可怕。”

KEITH则问:“你是指GELLS正往这里来?”

MIRA也有点迷惘:“我也不知道,但是此房间肯定是负责主持这计划的人。”

这时KEITH发现办公桌上有一个相片架,照片上是一名长发的女郎,看起来与MIRA倒有几分相似:“ALICIA.S.TILLER,我是否在哪里听过这名字呢……?”

MIRA告诉KEITH那女郎的身份:“ALICIA是S.T.G会长STEVEN TILLER的第三女儿。”

至此似乎没有什么进展,于是KEITH对MIRA说:“我去四周看看。”

MIRA并无异议:“好的。”然后她也离去。

☆ KEITH战胜了ALICIA安排给他的怪物后,便进入南面的怪物培育室,在那里除了发现重型机关炮,还找到一份会长的信:

> 给S.T.G社会长
>
> Dec 23
>
> 这是研究经过的报告。已抽取了在棺中睡眠的帝王GELLS之血液,并将血液连同实验装置送过去。这样人类最强的生命就会完成,其繁殖力、生命力、环境适应力等各种能力均是现在人类比不上的更高级生物。近日内会将最强的人类保存及运送。

根据会长的希望完成了最强的人类，虽然后来不知道会长有何目的，我和研究员推测是用于宇宙开发，那将是下个研究课题。

可是会长也要考虑，电子邮件与电话都受到当局的监视，因此我选择利用书纸这个唯一可以防止泄秘的途径，希望能与你取得联络。报告完毕。

追加：

会长曾与我预定，当研究得到成功，就会和我见面，由于我遇过意外令自己失去过去的记忆，连父亲你的容颜也忘记了，最少也希望能听到你的说话声，多多指教。

☆ 当 KEITH 取了 Code - SIN 钥匙后回到中央，发现那里其中一个培育箱内躺的竟然是一个认识的人，不禁脱口叫道："SCHECK！"

接着 KEITH 便打开那培育箱将 SCHECK 救醒，对方醒来后，一向给人冷冰冰的他也出言道谢，说起话来还不是那么顺畅："KEITH……多谢你，有人从背后向我袭击，或者是那些家伙所造出来的吸血鬼。我曾听到 JULES 在某处传来叫声，但是……"

KEITH 则说："我对这个地方有不好的预感。SCHECK，你还是尽快离开回到你的家人身边！"显然 SCHECK 的身体状况不是那么好，而且又有家室。

SCHECK 身为特种部队成员，自然不肯退缩："KEITH，你先回去吧。"

KEITH 于是向 SCHECK 说明："以你现在的身体状况做不到什么！只管交给我吧！SCHECK，还有其他重要的人需要你的保护，这才是你最紧要的事。"

不过 SCHECK 还想反驳："KEITH……我……"

KEITH 却不让对方说下去："不要再讲了，快点去吧……"

SCHECK当然明白KEITH的苦心,最后决定依对方的话离去。

★幕后背叛者

KEITH好不容易在棺椁打倒了三名老妇吸血鬼,当他准备离开这里时,突然听到身后传来说话声:"游戏结束了!"

KEITH转过身来看见JULES,可是他非但不是来帮他,反而用枪指着KEITH,后者侧头一看,想不到SCHECK和ALICIA均已被对方打晕在地上。就在KEITH往旁看的时候,JULES也用枪柄把KEITH打晕。

接下来KEITH、ALICIA、SCHECK都被JULES放在此棺椁其中三个角落的铁棺内,当然是凶多吉少。

就在三人都被囚于铁棺内,JULES却扬言要三人死得明明白白:"在你们死之前,我要告诉你们我的秘密!首先是ALICIA……不不,应该叫你做CLAUDIA,先说你的故事。你和我同样是在小时候被GLD绑架并洗脑的儿童,然后为这些小孩子伪造记忆,给他们背负什么人类开发的无意思任务,以上就是要对你说的话,噢!还有,一直在找寻你这个妹妹的姐姐MIRA也到了这里来!或者她应该在你的尸体前大哭一场,跟着便会成为我的饵食,哈哈哈哈……"说话时现出意态若狂的表情。

跟着转向SCHECK:"SCHECK!现在轮到你了!袭击你妻子BARBARA的人正是我!我原本是想杀死你,可是却有警察阻挠,而BARABARA真是好运!但是当你死去后,你的家庭将会全属于我的!杀你令我充满乐趣呢!哈哈哈……"

JULES接着又转向KEITH:"就让你知道我的秘密吧,KEI-TH!你有一个双胞胎的姐姐,在你手中照片上的女孩子……名叫JANE DARK,现在是个恐怖画册作家,让我告诉你她的真正身份,她就是那个吸血鬼猎人!这个吸血鬼猎人JANE DARK将你的同伴杀死,是因为她发现那人原来是吸血鬼,虽然我不知道

原因,但是你可爱的姐姐现时就在这棺内。"KEITH 做梦也想不到那名黑衣人竟然就是他的姐姐,可是对方为何不与他相认呢?她不禁有点迷惘。

JULES 说到这里竟然大笑:"这真是有趣! 哈哈哈……JANE 杀那些吸血鬼,而我……就将自己所有的罪行都加到 JANE 的身上,我现在要将 JANE 缉捕归案来顶替我的罪行,也许我还能够晋升成为警察署长,接着当上政治家,最后成为国家的总统!"

"不过在此之前,我要将 GELLS 的血注入我的身体,虽然我不相信什么吸血鬼! 但是却相信遗传因子(DNA)和血统,GELLS 的血统就是帝王的血统! ……只要我得到这血,我的儿子和我的子子孙孙就可以成为帝王,统治这个世纪末的时代! 现在是改变我人生的时候了!"

当 JULES 退开,中央的盖便会打开,JULES 继续他的疯狂言论:"而你们这些人,将会成为我这帝王的首批牺牲品,哈哈哈……! 一个新诞生的帝国!"

这时 JULES 身后的大门打开,虽然 JULES 已接近疯狂,却没有失去警觉性,立刻便回身举枪,不过还是不及进来的 MIRA 快,终于"呯!"的一声枪响,JULES 胸膛中了一枪,他的野心就此完结了。

跟着 MIRA 会为三人解困,最后醒来的 CLAUDIA 问:"JULES 在哪里?"MIRA 对着亲妹妹柔声道:"他已跌进棺内……噢,CLAUDIA,不用担心,有我和你一起。"

不过 CLAUDIA 的表情却很负疚,毕竟这里的事她可说是一手造成:"不……我完了,这可以说是我作孽得来。"

虽然对方说的是事实,但由于她也是受人摆布,所以各人都原谅她,KEITH 便出言安慰:"你在说什么? 其实你也是受害者! 看他们怎样对待一个像你这样的女孩子,那些人应该下地狱! 我们是来带你走的! 你已获救!"

而MIRA看着妹妹自然很高兴，轻抚着她的面颊："你还活着，你不知道这对我来说是多大的喜悦。"

CLAUDIA却说："可是我的记忆？"

KEITH连忙鼓励她："不用担心！若是有人能够将你洗脑，当然也有人可以使你复原。"

说到这里，这座椁突然传来震动，而棺盖更欲打开似的，SCHECK便说："KEITH，我们离开这里吧！"

KEITH便对SCHECK说："SCHECK，你先带她俩到水坝顶去避难！我会随后来，将这里烧成灰炉。"

★第三段结局

当KEITH带着美理到顶楼停车场，便要与三名GELLS的女吸血鬼战斗，经过5分钟的回避之后，GELLS便会登场，这时KEITH若是被对方打倒，却不会出现"GAME OVER"，跟着进入最后的故事。

再战GELLS

当KEITH苏醒过来，就发现自己回到GELLS的棺椁房间，他虽然奇怪自己没有死去，但也顾不得这么多，就在他准备离开这里时，突然觉得身体不适，同时身后传来震动，原来那个棺椁正在打开，KEITH在震惊之余，更感到头痛欲裂，仿佛有千百支针在刺他的脑袋，实在不好受。

而在棺内则有一双诡异的眼睛，原来又是吸血鬼帝王GELLS，它自棺内缓缓升起，这时原本背向GELLS的KEITH边痛苦地呻吟边转过身来，想不到他的皮肤竟转为灰蓝色，头发、眼睛和右臂上的纹身都变成血红色，纹身也透出异光，还长出吸血鬼的獠牙。

更令人惊讶的是GELLS身上也有着相似的发亮纹身，就像和KEITH在呼应着，看来它企图以其精神力来控制KEITH，它对着KEITH发生诡异的笑声，慢慢降下，KEITH为了不被同化，于

是利用自己的意志力与GELLS进行最后的殊死战。

与MIRA姊妹告别

KEITH终于消灭了GELLS,这时有人会打开棺椁前的大门,KEITH的样子已回复正常,回过头看去发现原来是MIRA和CLAUDIA。

MIRA边走过来边说:"KEITH,多谢你,令我和CLAUDIA找到彼此并相认。"

CLAUDIA:"多谢,MIRA会助我寻回自己的过去。"她虽然庆幸自己找到亲人,也不忘问KEITH的事:"但是……你有没有发现JULES曾提及你的双胞胎姊姊呢?"

KEITH回应:"啊,你是指JANE DARK。"回答时不禁有点失落而低头:"我还未找到她。"

这时一只手轻抚着他的面颊,那是MIRA,她柔声地安慰KEITH:"我相信你一定能找到她。"说着她也将头靠近对方,对他说:"保重。"然后亲了对方面颊一下,才转身与妹妹离去,而CLAUDIA则已迫不及待地依着姐姐,感受她渴望已久的亲情。

KEITH看着两人步行离开棺椁,SCHECK已和总部方面取得联络,还召来一架直升机,当他安排MIRA姊妹就座后,便挥手示意KEITH与他们一起离去,经过这次生死边缘,两人已建立一份坚固的友情,但是KEITH却提起手中的钥匙笑着摇头,意思是打算乘自己的车辆离开,SCHECK自然意会,还向对方竖起大姆指来,赞赏对方的表现。

兄妹重逢

除了美理以外,其余的人均已离去,KEITH便蹲下来仔细审视那个棺椁的盖,可是却想不出如何打开它,想不到这时它自动开启,然后看见那名吸血鬼猎人自棺内步出,尽管KEITH听JULES说那是他的姐姐JANE,可是无论言行都难以令人相信对方是女性,他不禁缓缓后退。

这时吸血鬼猎人开腔，仍是那种低沉混浊的语调："我们终于将它封印了。"说罢对方便将帽子除下抛开，解开围巾和一些特别的装置，想不到对方真是女性，其声音是由该装置改变，至于帽子下则是一张漂亮的脸庞，其面貌更和 KEITH 十分相像，KEITH 忍不住脱口说："你是……！"

那女郎接口说："JULES 说得没有错，我们是双胞胎的姊弟。"

KEITH 这时终于大叫："JANE！"

而 JANE 说："最后我们都能相遇，KEITH！"说着两人已相拥，JANE 虽然从事猎杀吸血鬼的工作，但是却也有脆弱的一面，重遇亲弟令她喜极而泣。

跟着两人一起走到停车场乘上 KEITH 的跑车，将昏倒的美理放到后座上，当 KEITH 打着引擎，美理也醒来，KEITH 回头叫唤她："美理？"她看见 KEITH 无事也很高兴："KEITH！"

这时坐在 KEITH 旁边的 JANE 打趣说："我在这是否成了阻碍呢？"

KEITH 连忙回答："怎会呢！美理，JANE，让我们尽早离开这个地方吧！"然后跑车便绝尘而去，本游戏也真真正正爆机。

修道院之谜



《修道院之谜》是 SNK 的第二款 RPG 游戏(SNK 的第一款 RPG 游戏是《真说侍魂武士道列传》),其开发人员是来自著名的游戏生产商 SQUARE(代表作:FF 系列)! 有这班经验丰富的开发人员辅助,游戏品质当然无须质疑,无论故事、人物设定或游戏的气氛等均有一定的水准。绝对是值得一玩的作品。可以说这是 SNK 罕有的 RPG 游戏。

数百年前,在英国的威尔斯附近,人们为了压制魔鬼而建造尼米顿修道院。但由于当时的政府禁止修道院的活动,修道院不但被荒废,还沦为刑场;之后过了很长的时间,才有人把修道院买下,但此人后来却神秘地失踪了……直至 1898 年 10 月 31 日,三个怀着不同目的的人在这一日到达了尼米顿修道院,故事便开始了……

人物介绍

KOUDELKA IASANE

1879 年出生于威尔士的农村地区——亚巴治路云中的一个贫穷村庄。她因天生强大的灵力而引起各种奇怪现象,村民在她 9 岁的时候以"被诅咒的孩子"为理由,把她放逐出村外。

1898 年 10 月 31 日,在亡灵的声音引导下,KOUDELKA 去了

尼米顿修道院。

EDWARD PLUNKETT

1878年出生于伦敦某有名望的家族。他是一个彻底的利己主义者,并不讨厌使用犯罪手段,但却时常不知道自己究竟想要什么。当他听到各种关于尼米顿修道院的传闻后,便决定去修道院一看,但他做梦也想不到那里有大量魔物存在……

JAMES O'FLAHERTY

1845年出生于当时正经历大饥荒及意图独立的爱尔兰。在英国的大学毕业后,他去了罗马教廷(即梵蒂冈),担任司教一职。他为人认真,价值观迂腐,性格十分顽固。这次,他接受教廷的密令,去了尼米顿修道院。

操作方法

战斗画面中

十字掣	移动 CURSOR
○	决定
×	取消或逃走
L1	画面向左转
L2	扩大画面
R1	画面向右转
R2	缩小画面

通常画面中

十字掣	移动角色
△	开启 MENU 视窗
○	调查、开门、上或下楼梯
×	跑

完全爆机攻略

序幕

1898年10月31日,一个人迹罕至的郊外,一名蒙着头巾的人骑着马来到一座古旧的修道院前,那人下马敲了大门数次但没人响应,沿修道院外围查看,在一墙边发现大批行李,墙上还放有一条麻绳。沿墙而上,看来已有人早一步进入了修道院内,那人脱下头巾,原来是一名少女,这名少女正是本游戏的主角Koudelka。Koudelka顺着麻绳爬上屋顶,在屋顶可以看到整座修道院,修道院给人一种不寒而栗的感觉,游戏的故事便围绕这所修道院开始了,究竟Koudelka来这所修道院的原因是什么?

初遇 Edward

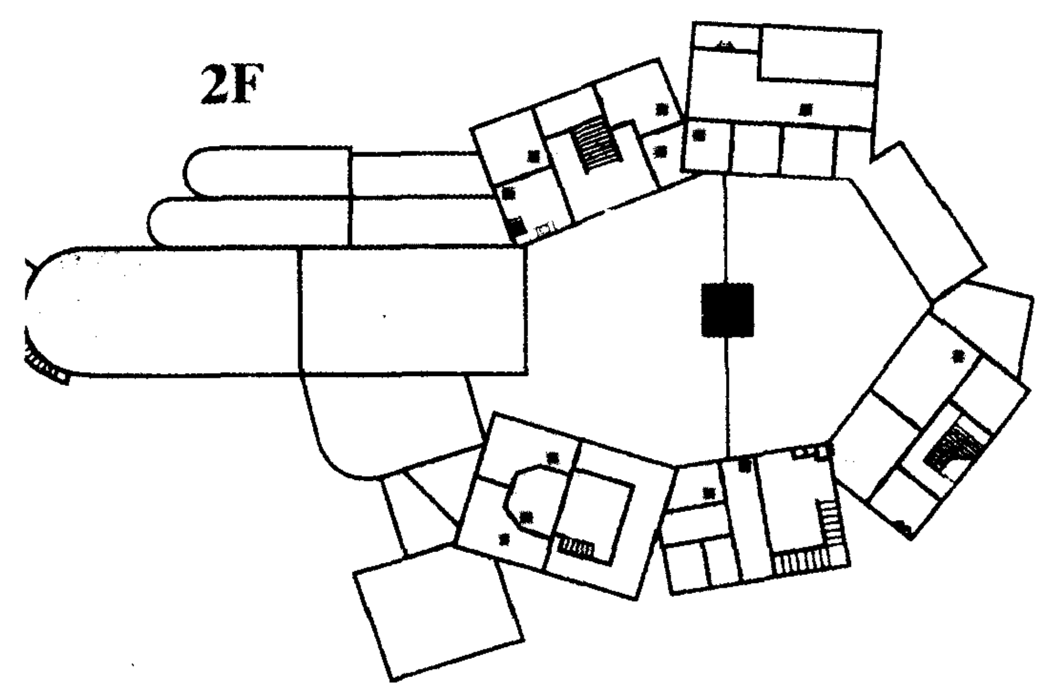
Koudelka沿屋顶小心前行,但是修道院日久失修,当Koudelka刚找着屋顶一装饰时它却突然松落,幸好及时找着屋顶另一处地方不至掉下去,但一件随身的道具却被先前那装饰撞掉而失去,为了安全起见还是进入修道院比较好,于是Koudelka便随手打开一扇窗进入修道院内。

从四周的物品看,这里是存放谷物的仓库,Koudelka继续向前进,在不远处发现一名男子倒在地上,看来是受了伤,Koudelka小心翼翼地向着那男子走过去,同时慢慢从腰包掏出短刀藏在身后。就在这时那男子慢慢醒来,他看到Koudelka以为她是天使,说自己不想这么早死去,Koudelka说他还未死,只是离死不远了,他说还有事未完成,就算是死也要完成这件事,Koudelka说他连拿枪的力量也没有还能做什么。在这时身后传来一声怪叫,Koudelka想也不想便将手上的短刀刺过去,短刀刺中了一只体型十分巨大的怪物,那怪物被Koudelka刺中后大叫一声,将Koudelka一拳打倒在地,之后怪物逐步向Koudelka走去,坐在地上的男子开枪射击怪物,但可惜打不中,于是他便将手上的手枪

抛给 Koudelka，之后便会进入战斗画面。

有枪在手，这次的战斗会比较简单，Koudelka 无需移动三枪便将怪物轻易杀死，但是手枪的子弹只有六发，接下来怎么用，玩家可要慎重。

战胜怪物后便走回那男子处继续与他谈话，男子很感谢 Koudelka 的帮忙，Koudelka 说他总算救过她，现在便还他个人情。Koudelka 说罢走到该男子身旁，她举起双手向着男子集中精神，男子喧哗数声后便不再呼叫，他之前的伤也完全痊愈。Koudelka 告诉他自己是一名灵媒，拥有一些治疗的力量，而男子也告诉她自己的名字叫 Edward，是一个富商的儿子，因为在伦敦听到一些传言所以便到修道院来，希望取得黄金后去建造一所大屋能和许多女孩子一起玩耍。Koudelka 简单介绍自己后 Edward 便会加入成为同伴，二人开始在修道院内进行探险。



管理人夫妇

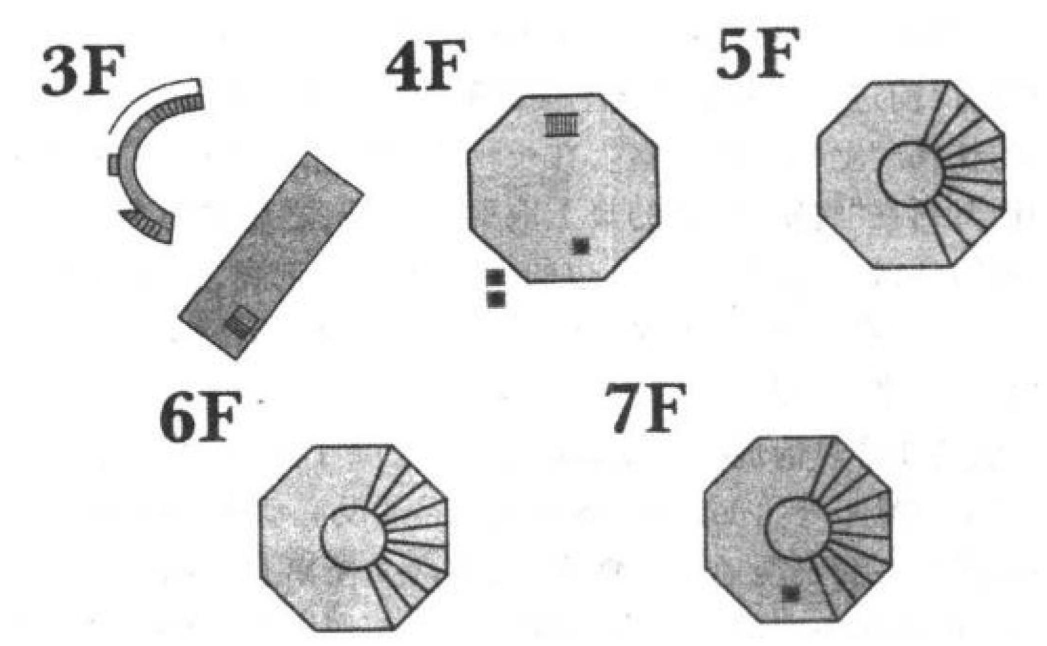
由 Edward 身后的门到达“管理人住居 2F”，这里有两扇分别前往“宝物库”和“梯子通道”的门，由于“宝物库”的门要有“红

键"才可以打开,所以拾起地上的回复道具后便向通往"梯子通道"的门前进。进入后先走上楼梯取走地上的手枪子弹,再沿墙边的长梯爬上3F的"寝室",在长梯旁边的木桶上取得"修道院地图",再在"寝室"中央的桌上取面包一份,之后便可离开。经长梯回到梯子通道,从另一边的门到达楼梯走廊,经楼梯到1F走廊,这里有两间房,先进入最近的房间。进入后就会出现游戏的第一个事件,原来这里住了一对夫妇,他们是修道院的管理人,他们非常热情地招待Koudelka两人,除了拿出两碗热汤外,又送了少量子弹给Edward,不过Koudelka没有动桌上的食物,而Edward则一滴不漏地喝个精光,之后两人便离开房间进入另一间房,这是厨房。进入后会出现第二个事件,因为Edward已有三天没吃过东西 ,所以到了厨房后他还想吃点东西,还说Koudelka刚才浪费食物,Koudelka说汤里有毒所以自己才不吃,但他却不信那对夫妇会在汤里下毒。就在这时Edward开始觉得身体有点不妥,原来那些汤真的下了毒,Koudelka说再过30分钟后他的身体便不能动,不解毒的话便会死,Edward问他们为什么要下毒,Koudelka说是为了隐藏一些事才这样做,之后便帮他解毒,还说再见到那对夫妇时不可留情,定要将他们杀死。

神父James

替Edaward解毒后在左边可以取得一把餐刀,之后可以选择往左边的水场或是右边的锻冶场,在水场尽头会取得可解除异常状态的万能药,而右边则是通往Boss战的地方,为安全起见,最好就是先去水场那边取得万能药之后才到锻冶场比较好。

取得万能药后回厨房向锻冶场方向走去,进入后先取走左下方两张桌子上的道具,再向前行将放在地上的武器取走,通过唯一的大门便会到ハーづ园,在这里会发现有一男子失去知觉倒在地上,但这时不要理会他,继续向前行,当画面转换后便会进行Boss战。



这次的头目虽比第一次遇到的怪物 HP 多五倍,不过我方的人数也由一人变成二人,所以战斗不会太难应付;因为头目是由植物变成,所以它的弱点是火,只要让 Edward 在前方以武器攻击,而 Koudelka 则在后方以火魔法及不时替 Edward 补充能源,经过数个回合后便可将怪物消灭。

将怪物消灭后回到那个倒下了的男子身旁,那名男子慢慢醒来,他的名字叫 James,是名神父。Edward 昨天已经和这个人见过面,对话中知道是先前那对夫妇让他到这里的,但却遇上怪物袭击,Edward 便说出那对夫妇刚才想毒死他们,但他却不信二人所讲的话,经过一番争吵后,三人总算走在一起,在有圣水流出的祭台前 SAVE 后沿路回到梯子通道,走先前还未走过的路。先拿走左边墙上的短刀,继续前行会到物置通道,拾起地上的回复道具后继续向前走到鸡舍,再拾起在鸡舍旁边的子弹后便继续前进,经过渡·ミ廊下时会出现第三个事件,当三人来到这里时,James 就说为何这里会变得这么阴森,这里是主的地方,是圣堂,为什么完全感觉不到神的力量?这时三人突然受到枪击,Koudelka 二人相信必定是那对夫妇所为,但是 James 仍然不

相信二人的话，过了不久枪声终于消失，相信开枪的人已经离开，继续前进来到通往牢狱的门前，不过在打开门时需要进行一次特定的战斗。

这次是对付三只拥有不同属性的怪物，每只怪物的 HP 都超过一千，所以不能以一对一的方法战斗，最好的方法就是“三打一”，将他们逐一击倒，每只怪物都有一种克制它的魔法，对红色的用水魔法、对蓝色的用火魔法，而绿色则是土魔法，由于现在同伴中还未有一人拥有土系魔法，所以绿色的怪物等于没有弱点，应将它放到最后来处理。

银发少女

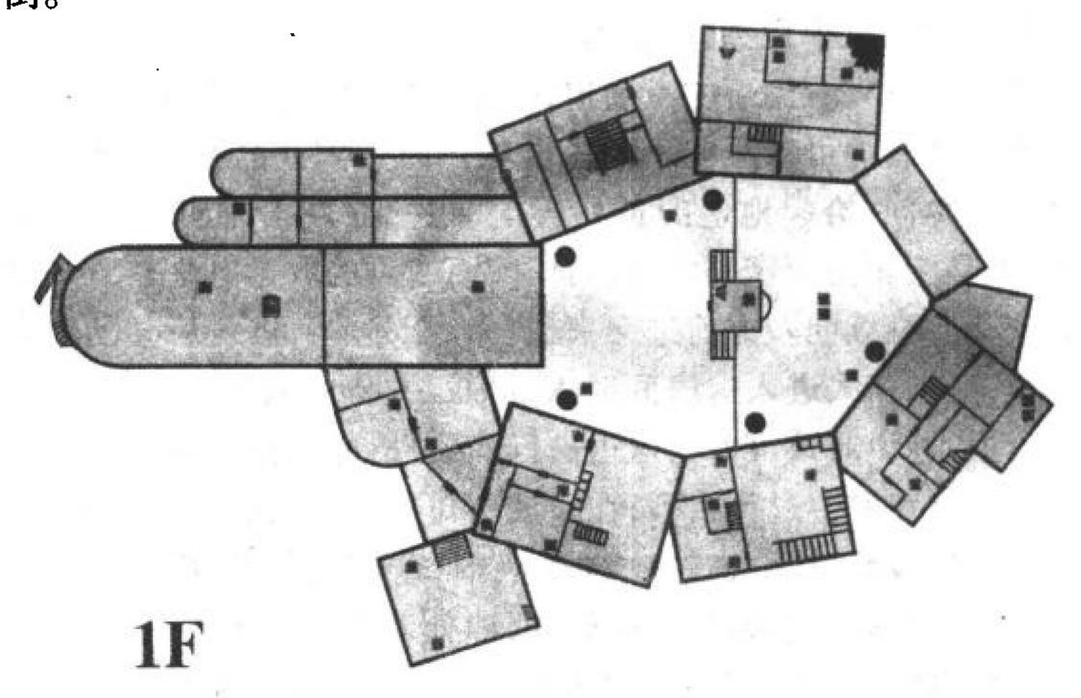
将怪物打倒后会来到牢狱，一直向前走便会出现第四个事件，前方有一名银发少女，但她看见三人竟转身离开，Edward 追上去时幸好 Koudelka 拉着他，要不然他便会失足跌下去，原来那个银发少女是个亡灵，她看到不能让 Edward 送命时便消失于墙壁之中。三人看到下方有通道，但是连接的梯子已经不能使用，只好寻找其他可以通往下层的方法。回到牢狱的初段，进入左边的杂物间，拾起地上的道具再向前进，在左下方见到一个宝箱，但是宝箱需要密码才可以打开，而密码的取得方法在下文自有交代。继续向左方前进会来到“赤・ミ部屋”，进入后会发生第五个事件，三人进入这房间时 Koudelka 立即感应到这里有很强的灵力，她说应该可以在这里进行降灵(招魂)，相信这样便可知道这里究竟发生过什么事；在降灵中知道这里原是一个监牢，有很多人都被无辜地关进来，惨遭极刑，这状况持续了数百年之久。降灵完毕后继续在房内调查，四处调查也找不到任何有用的物件，最后调查到右边的主柜时，一打开会发现内里放了一具女尸，之后便会与女尸战斗。

如果我方的等级有 LV8 或 LV9 以上，应该会很易应付，只要 Edward 在前方以武器直接攻击，Koudelka 和 James 在后方以

魔法进行辅助,在20回合之内必可将她解决。

将花嫁ミイラ解决后再次调查衣柜会得到一把绳梯,走回牢狱梯子断了的地方,使用绳梯便可以到牢狱下层的走廊,先走到走廊尽头的地上取得两样道具,之后进入"宿房僧会所",提醒你在进入这里前最好先提升一至两个等级,因为之后将会进行头目战。进入后在地上会拾到一块"赤いガラス片",跟着踏上房中央的祭台便会进入头目战。

这次的战法和上次差不多,都是让Edward在前方以武器直接攻击,Koudelka和James则在后方以魔法支援,如果能力许可的话,最好连Koudelka也上前助攻,而James在后方以魔法增加两名同伴的攻击力和能源,当消灭敌方一员时James再上前帮忙,可以边用魔法边用武器进行攻击,不需多久便可将怪物击倒。



无尽财宝

将怪物打倒后Edward和James再次为管理人夫妇的事而争吵起来,James始终认为Edward说管理人夫妇是杀人凶手是错

的，最后终由 Koudelka 当个和事老。在拾起“赤いガラス片”后走到房中央的玻璃窗前便会出现一密码，而这个密码就是用作打开杂物间宝箱的密码，得知密码后再次回杂物间，利用先前的密码打开宝箱便可以得到“番人の日记”。回到宿房僧会所打开右手边的门到牢狱 1F，再向前行便会发生地陷事件，就在三人都跌到下层的同时，Edward 竟看到在上层有一人影，但无奈没有路可以立即走上去，只好在这层慢慢调查寻找回去的路。三人现在身处的地方是地下牢，而刚跌下的地方则放满了尸体，先调查尸体堆，再走到铁栅前便会发生事件。三人在铁栅另一边再次见到先前曾经见过的银发少女亡灵，这次终于有机会可以和她对话，知道她生于数百年之前，九岁时在这里被人斩首，之后便一直在这里游荡，她说完这些后便逐渐消失，之后便会立即进入战斗。

这场战斗比以往每一场都会辛苦，这个贵族·ミ灵 A 的攻击力有 25 点，防卫力更高达 35 点，所以让攻击力较高的 Edward 在前线直接攻击，而 Koudelka 及 James 则在后方以魔法增加他的攻击力和补充 HP，也可在战斗前先提升一下角色的等级，尽量增加角色的攻击、防御和基本体力。

战斗过后左边的墙会现出一条通往拷问室的门，经这门到拷问室，取走桌上和右下方地上的道具后继续向左方前进到 B1 牢狱，这里有一扇需要有绿のカギオ可以打开的门，地上会见到一对孪生姊妹的尸体，调查后便立即进入战斗画面，但是不论三人使用任何攻击或魔法都不能伤害她们，这时只有选择逃走，回头有办法时再回来收拾她们。向下方前进会到地下通道 B1，在中央可以拾到威士忌(非常有用的道具)，再向前行来到酸之池，向左前行到了画面改变时转往右下方前进到达地下圣母の泉，这里是供 SAVE 的地方，只要将祭台上的怪物打倒便可进行 SAVE 及补充角色的 HP 和 MP。

地下1F

这次的怪物比上次的贵族の灵A的能力值更高，体力超过3000点，防卫力55点，幸好土属性魔法ストロンゲァート是它的弱点，大家可以多使用，比较可靠的战斗方法是以Edward作主力于前线直接攻击，除下两人则在后方施行魔法作攻击或辅助（辛苦你了，Edward，Koudelka的游荡民是不会忘记你的，好好干吧。冲锋在前，光荣在后。）。

打开SAVE点后回到酸之池，这次进入右上方的门到宝物库B1，进入后会发生事件，这里放满了数量异常多的宝物，有些还是有名的艺术品，James认为这些全都是教徒的财物，但Koudelka及Edward则对这些财宝没有多大兴趣，他们相信这些财宝全都是那些被处私刑的人的财宝，James当然不会认同二人的话，他相信自己的直觉。

三人在宝物库再次发生争执，Edward说修道院的人都是管

理人夫妇所杀，但James始终相信管理人夫妇不是坏人，认为Edward所说的全是荒谬的话，Koudelka和Edward对James的态度也没有任何办法，便随他怎么说吧，之后便继续向修道院内部前进……

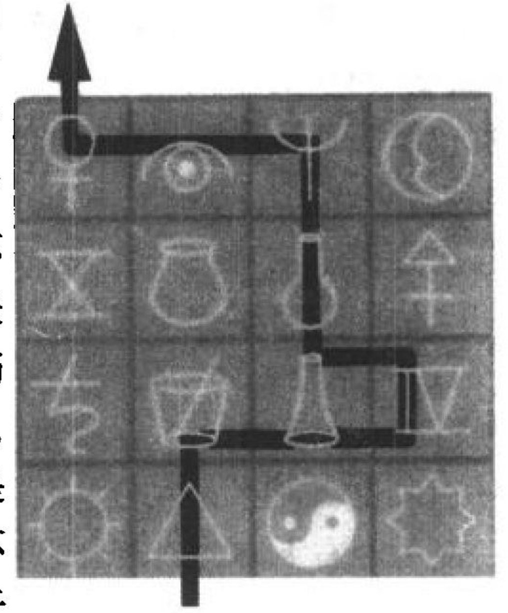
再次受袭

拾起宝物库数件道具后继续前进到阶梯通道(1)，在墙壁上放有一个"ヤギの物置"，但暂时不能取得，只好沿楼梯上到阶梯通道(2)，先调查一下在墙角的白色符号才进入仓库，在仓库内分别取得"石版"、"古の手纸"和"ライオンの置物"三件道具，之后便可经右下方的门离开，离开仓库后会来到圣水の间，中间的是供SAVE用的记录台，踏上去便会立即发生战斗。

这次怪物的风属性较弱，可以以体力最高的角色作先锋站在最前方和怪物周旋，另外两人则不断使用风系魔法ブラックホール在后方攻击，不用多少时间便可将怪物消灭。

战斗结束后可以先回阶梯通道(1)，先前放在墙壁上不能取下的"ヤギの物置"在经过这场战斗后便可以取下，取得道具后走回圣水の间，经右边的门进入宝物库(1)。进入房门后便会立即发生事件，三人同时都发现在二楼走廊上有一人影闪过，正当Koudelka想喝阻那人时，突然听到一声枪响，房中央的巨型吊灯被射中而掉下，幸好三人都能及时避过。在吊灯旁边找到"ダニエルの右腕"，跟着三人便走上ホール廊下追击刚才见到的人影，到达ホール廊下后看到有名男子，相信刚才开枪的人必定是他，这时便会进入战斗画面。

敌人只有一个，一对三的局面应该是很容易对付，不过对方虽然只有一人，但是若要接近他，就必须先打倒他面前的两堆杂物才可向他攻击，他却可以攻击我方，而且更会以连击攻击，所以一开始便要用最短时间打破两堆杂物，之后便全力向他攻击，战胜后会再出现事件。



战胜エィリス后三人便盘问他，原来他是一名新移民，从他口中知道那对管理人夫妇已经杀了好几人，手法非常残酷。虽然有第三人说那对管理人夫妇是坏人，但是James仍然相信管理人夫妇不是杀人狂魔(怎么搞的，脑筋有问题，还是吃了人家的嘴短?)，不过话说回来，这人刚才的确是想将他们杀掉，所以Edward毫不留情开枪将他杀死。杀死那男子后会得到"赤いカギ"和"茶色のガラス片"两件道具，取得"赤いカギ"后先回宝物库，那里的犯罪者·ミ部屋是需要这把钥匙才可以打开，进入后先调查木箱上的图案，再取下在衣柜内的"オルゴール"，再将两件道具取下后便可离开，回到与エイリアス战斗的地方，进入尽头的门来到宝物库(2)。进入后看到地上有12个图案，在房另一边有一扇通往ホール2F的门，但门却被锁上，要打开门锁只需依照附图走法便可将门锁打开。虽已将门锁打开，但不用急着离开，因为现在已拥有"赤いカギ"，所以应先回到宝物库(1)上2F的楼梯前，在左上方会看到一条由多个木箱搭建而成的路，而最上方的门则是通往游戏一开始管理人住的门，利用"赤いカギ"打开大门，再沿路去到管理人夫妇的房间，进入后先拿走饭桌上的"ドラゴンの置物"，再向内前进到オグデンの物置，在房内可取得"ヴアルナの人形"及"マスヶ"，之后调查墙上的油画会发生事件，Koudelka在画前感应到一些东西，她看到一只巨型轮船沉没的景象，有很多人在这次沉船事件中死去，究竟这是怎么回事?

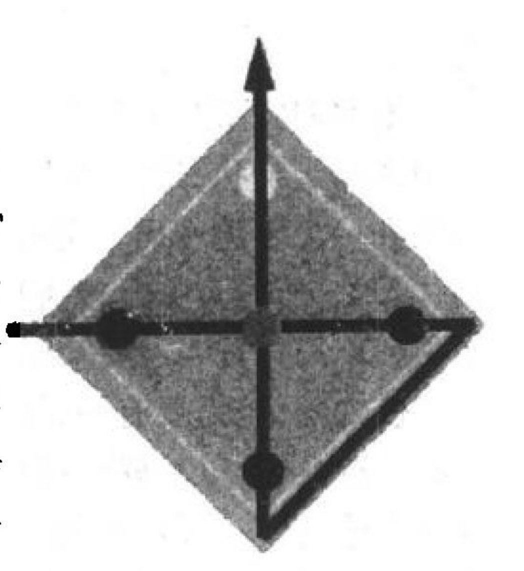
释放日

沿路回到宝物库(2),由另一边的门离开去ホール2F,先向左边的路走到执务室,进入后先拾起桌上的“黄色のガラス片”,再调查一个要用密码才可打开的特殊金库。由于现时不知道密码是什么,所以调查后便可离开执务室,这次向右边的路前进经楼梯到ホール1F,在这里放有一个大钟,经钟的右边向上爬可以到天使の间,但需要有一特定道具才可前往,不用说现在当然还未有这道具,所以只好继续前进。来到印刷室,刚进入 Koudelka 就再次感觉到一股很强烈的灵气,有一名男子正向一名女子求婚(有没有搞错,有谁会在阴森恐怖、妖魔出没的地方的破修道院里迸发出爱情的火花?),又看到之前经过那个大钟上方的机关。向左下方的印刷机调查,再使用先前的仓库得到的“石版”便可得到“古い修道院の地图”,另外因为印刷机的震动而令后方的墙壁崩塌,出现一扇通往图书馆 1F 的门。不过这时不须理会这门,先进入右方通往廊下(3)的门,进入后先取得左右两边的道具,右边的“青色のガラス片”是非取不可,行到上方通往书物保管室的门前,利用之前得到的三件置物便可打开门锁,进入后会发生事件,也有一个记录台,现在要做的当然是踏上记录台进行头目战。

这次的怪物比起以前的都要强,他的等级有 25 级,HP 超过四千,其他能力都很强,除非等级有 23 或以上,最好还是将等级提升后再来较量,而对他的战法则是尽量避免与他正面接触,因为他的攻击力不弱,被他攻击数次便告死亡;他的弱点是水系魔法,所以三人应以水系魔法作主力,假若有同伴出现体力不足的情况便立刻给他回复,以这种游击战法应可将他收拾。

战斗过后调查一下在角落处伸出来的树藤便可离开房间,走向先前因使用印刷机的震动而出现的门来到图书馆,可入后取走在书堆上的“メロデイデイスク”,便可继续前进,经三角通

路到达圣堂·左翼廊(1),在地上可以拾到“レリーフの欠片”,但前方通往圣堂·左翼廊 1F 的门却打不开,只好向左边通往圣堂左翼廊 1F(2)前进。进入后走到窗子前便会出现事件,众人看到窗子上有五个破洞,而地上有四块玻璃片,只要找齐五块将它们放在窗子上就会出现一密码,这密码就是打开执务室内特殊金库的密码。回到ホールIF 爬上大钟上将“レリーフの欠片”装回去便会打开一条通往天使·ミ间的路,进入后会听到一段音乐,地上布有五个圆形的机关,这个机关的破解方法是依照附图的走法便可破解机关,进入ベーコンの部屋。进入房间后先拾起第五块玻璃片“绿のガラス片”,这时已集齐五块玻璃片,可以回到圣堂·左翼廊 1F(2),将五块玻璃片装到窗子上,之后便会知道打开执务室特殊金库密码,再回到执务室便可打开特殊金库取得“ンフイアの手纸”。之后在房的末端看到有一个棺木,Edward 推开棺盖后看到一具男尸,就在这时男尸突然醒来说了几句话,之后便再次躺下没有再动过,男尸的说话内容却令 James 起了极大反应,虽然他想再次唤醒那男尸,但男尸懒得再理他。James 大失所望,现在却到了 Koudelka 和 Edward 有问题要问他,这时 James 也不再隐瞒下去,将自己来这里的目的全部说出。原来他是为了一本“エミグレ文书”而来,那书本是教会的物品,但却被人偷了出来,从消息知道偷书的人在这里,于是 James 便为了取回那本书来到这所修道院。听完 James 的话后,回到圣堂·左翼廊 1F(1),之前锁上了的门现在已经可以通过,通过大门来到圣堂·身廊,先向通道最内部前进,调查在墙上的触手后便可离开,向相反方



向前进，当走到通道另一边尽头时便会出现事件……四周响起一连串钟声，James突然记起一件事后大叫什么今天是释放日，此时三人前方有些很强的灵气渐渐变成一只怪物，同时将Koudelka击到一边，这时Edward和James正想拔足而逃，怪物也追上二人，幸好能避过怪物的袭击，但这时Edward才记起Koudelka还在外面，他大叫Koudelka的名字，但现在大叫已没什么用，因为怪物已慢慢转身向着Koudelka走去，这时便会进入战斗画面。

玩家可以选择战或不战，因为这次不和怪物战斗，到了Disc3也可以同他再次战斗，只是他的等级和所有数值都会提升一倍以上，现在他的HP有8836，但只有Koudelka一人，而这只怪物其实和游戏故事没任何关系，他只是取得最强武器的第一步而已。

事件完结后Koudelka会身处在中庭·圣堂扇侧，这时先向中庭·图书馆侧和中庭·パトリック居所前进，在两个地方都可以看到一个石像，走近石像调查，将之前战斗取得的四个石像中的两个挂上去，之后便可离开。跟着向中庭·东屋前那边前进，在那边也放有两个石像，将最后两件石像手饰挂上去，在东屋前的水流便会停止而出现一扇门，这时先走到喷水池边记录，再调查水池取回Koudelka在游戏开始时掉了的道具“ペンダント”，这是一件很重要的道具，一定要取下。取得道具后便可走回中庭·东屋前然后进内，进入后先在地上拾得两件道具，之后经楼梯去地下室，这时会发生事件，Koudelka在地下室四周调查时，背后突然受到袭击，Koudelka被击晕倒地，当她醒来时发现自己被绑在东屋的行刑台上，一人正在身旁磨着刀(够酷，够标准的杀人魔头，知道如何品味杀人前的滋味。)，而这人正是管理人夫妇的オグデン，从他的说话和行为来看，他已经疯了，正当他想杀死Koudelka时，室内突然传来一声枪声，之后オグデン便倒下，枪

声是来自オグデン的妻子，是她开枪杀死自己的丈夫，她说出自己夫妇的经历。原来オグデン以前是一名船长，一次意外令船上所有人死去，同时也使自己变成疯子，她向 Koudelka 说出一些故事后便再次举枪对着自己，说了一声“他这人是很小气的……”之后便再次传来一声枪声(哇塞，小气的老船长，不用担心自己的肥水流了他人田了吧！好感动的幽堡恋情。)，Koudelka 解开捆绑后调查这夫妇的尸体可以得到“青いカギ”，走到地下室寻找出路，四处寻找时在墙边的木架上找到“血のビン”，当调查至右边的大门时 Edward 也赶来，他见到 Koudelka 没事才舒了一口气，之后二人商量大家应走的路，约定了集合地点后便立即起程。

解决ツヤルロツテ

从右边的门到地下回廊(1)，一直向前走到地下回廊中央，中央是记录台，一走近便会进入战斗。这次战斗的我方只有 Koudelka 一人，应尽量避免和怪物正面交锋，以魔法和枪械作主要攻击武器，将手上最强的枪械装备好，不断游走以游击战法与怪物周旋，另外它的魔法弱点是风，可以多用“ブラックホール”向怪物攻击，只要小心体力数值，应很快便可将他解决。

将怪物打倒后便可上前进行记录，之后便可向左边的像のあそ回廊前进，先拾起地上的“ロマの宝”，调查左边的石像可使用先前在地下室找到的“血のビン”，使用后会出现一条通往音·ミ祭坛的通道，进入后向里面的人调查后便可离开。继续向前进经地下回廊(2)到修道院墓地，先向左边前进，上方和左方都有一个墓碑，先去左边圣人ダニエルの墓，拾起地上的“ヴイグナの人形”后再向墓碑跪拜，便会出现事件，之前曾经见过的那具男尸会再次出现，和他对话后知道他名字叫ロヅヤー，在数百年前是一个魔法师，现在已经舍弃了人的身份，对话完毕后回到圣人ダニエルの墓碑前。如果调查墓碑的后方可以得到武器グ

ニエルロス,之后向上方的ツヤルロッテ墓前进,虽然没有找到道具,既然来到墓碑还是跪拜一下才走(这可不是见佛就烧香呀!)。回到之前的地方走上楼梯会走到三角通路,经三角通路可走回印刷室,回到印刷室终于见到 Edward 和 James 两人,Koudelka 说完之前遇到的事后便向 James 质问,到了这时候 James 也不再隐瞒,将他来这里的目的全数说出,二人也没有打算阻止他,三人继续起程,沿路回到发现两个少女尸体的牢狱 1F,再次调查尸体便可取得"绿のカギ",进入后再经地下牢(2)、阶梯通路(3)到ツヤルロッテ特别牢,在这里会遇见ツヤルロッテ,但在这之前先要进行一次战斗。

敌方是一张椅子和一个书架,椅子的魔法弱点是水,书架则是土,可以用之前常用的战法,以 Edward 作先锋,后方则不断以魔法攻击,不消数回便可将它们打倒。

战斗结束后会因 Koudelka 之前有没有做过两件事而发生不同的事件,这两件事分别是有没有取得执务室特殊金库内的信件,以及有没有跪拜ツヤルロッテ的墓碑,假若两件事都做过的话便会出现ツヤルロッテ终于知道母亲仍是很爱她的事件,如果没有做齐的话便会出现与ツヤルロッテ战斗的事件,她会变身成ツヤルロッテの憎恶和我方战斗。

解决ツヤルロッテ的事件后由房间另一扇门离开,经牢狱 1F(2)到パトリック居屋,先到楼梯左边的オルゴール部屋,在房末有一机关,只要将手上的"メロデイデイスク"放上去,机关便会解开,会得到一本"研究日记",继续进入右边肖像画部屋,里面有一个记录台,踏上去便会发生战斗。

这次的怪物 HP 差不多有一万,所以这是场持久战,他的魔法弱点是火,可以同样以 Edward 作先锋……(Edward 大呼,我抗议!)记住,同伴 HP 大概接近 300 便给与回复,几个回合便可将他解决。

エレイン的请求

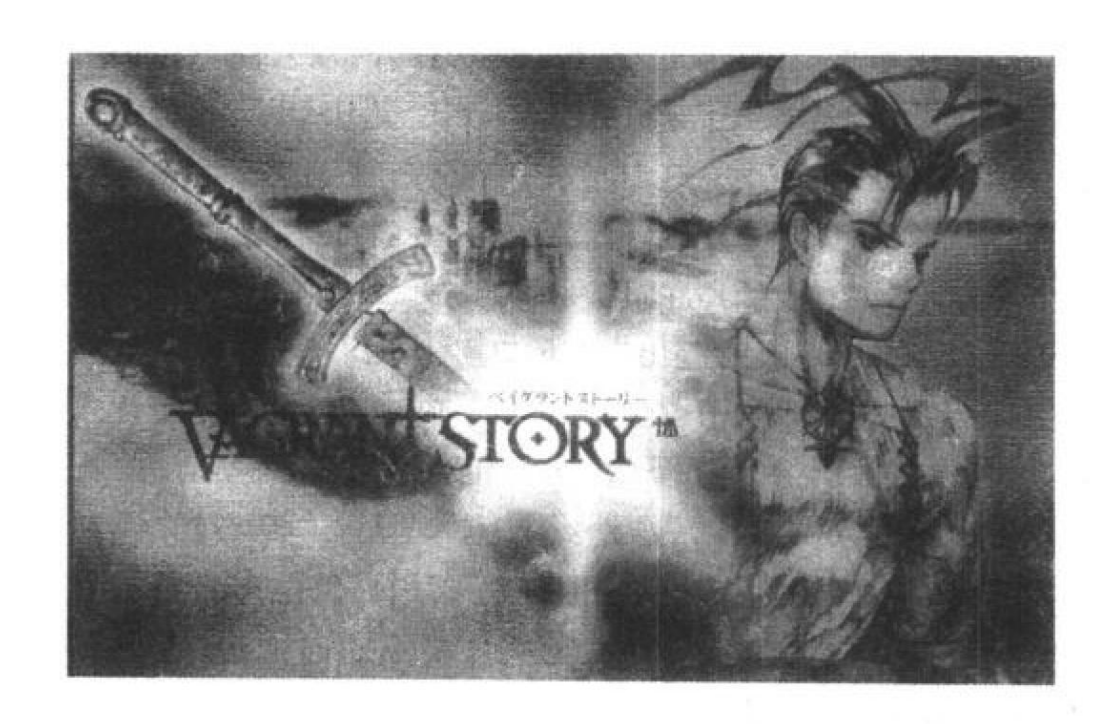
战斗结束后可作一次记录再离开，当经过门前的肖像画前便会出现事件，Koudelka会尝试唤呼エレイン的灵魂出来，最后终于可以叫出她的灵魂，原来她和James是认识的，Koudelka也是因为她的呼唤而来到这所修道院。在与エレイン一段谈话中终于知道为何这所修道院四处都有怨念和很强灵气，エレイン的肉身已变成怪物，在エレイン的请求下，Koudelka决定帮助她将已变成怪物的身体消灭。事件完结后回到パトリック居屋，到楼梯右边爬上去，进入后来到寝室(2)，走到左下方的门前调查门边的灯，将灯关掉便可进入书架。进入后会发生再与ロヅヤ一见面的事件，对话完毕后假若已经取得"研究日记"便走出房后再回去，第二次和ロヅヤ一对话，之后便可离开。经楼梯去到廊下2F，向左边通往书·ミ走去，进入后先调查在中央的书架会看到书架上的书排列成"暖炉的意思"，再向内前进来到药品库。在左边的框中取得"空の硫酸ビン"，踏上右边的体重计知道Koudelka的体重是45kg(不错，不错，标准的体型吗)，再在前面的桌上取得"パトリックのメモ"和两件道具，调查火炉会发现通道，爬下通道，这时在房右上角通往废墟的门暂不能打开，要解开体重计的机关才可以打开，而解开机关的密码就是45，只要踏上体重计后再输入45便可以解开这机关，通往废墟的门锁会自动解开。在废墟中可以找到打火机和两件道具，再向前进会到圣具室1F(1)，在房间尽头会有一个机关，一定要解开这个机关才可以打开在下一间房间的门锁，解决方法就是将四具人形装饰的面全部朝向内便可解决。再向前进会到圣具室1F(3)，这里是个十字路口，先向左边走到祷告室，在两支洋蜡前使用打火机可取得"魔性之剑"，回到圣具室(3)向上走去到礼拜堂，这里是有记录台的地方，踏上去便会发生战斗。

这次战斗非常艰辛，因为怪物没有任何魔法弱点，所有属性

武器对他也不起作用,要装备没有属性攻击的武器才可以攻击他,要时常留意众人的HP,以攻击力最高的一人作主力攻击,其余二人在后方不断使用辅助魔法来增加角色的能力,只要小心角色的HP,不断回复便可将怪物打倒。

战斗结束作一次记录便可离开,向圣具室1F(3)左边前进,之后会发生事件,因门太过坚硬而无法打开,众人商量,James说可以利用药品室内的药物制造出“ニトログリセリン”将大门炸开,说罢便回去药品室,这时应先到酸·ミ池利用“空の硫酸ビン”取得“硫酸ビン”,之后再回到药品室,James便开始制造“ニトログリセリン”,而Koudelka和Edward二人则在书·ミ等候。过了不久James终于制造出“ニトログリセリン”,回到圣具室1F(3)便会出现Edward开枪打破“ニトログリセリン”炸开大门的场面,通过大门会来到圣堂,向上走会来到一钢琴前,调查后只要依次序输入“ひみつ”、“かぬしみ”、“人”、“神の光”便会将通往圣堂·生命·ミ大釜B2的机关解开,最后就是由堂到圣堂顶层的故事,这已是游戏的最后,玩家只要不断向上走,将最后头目解决,爆机画面便会出现。

放浪冒险谭



雷阿蒙提，一度繁荣的文明之都。曾经有过高墙巨壑的城堡、金碧辉煌的宫殿。20年前一场史无前例的地震却使这历史名城一夜间土崩瓦解。

历史学家们对着雷阿蒙提的断壁残垣不住浩叹，然而这场灾难的背后却有着一个鲜为人知的故事，一个虽然没有史书记载，却足以在历史中占一席之地的故事……

人物介绍

Ashley Riot

アシエレイ　ライオソト



年龄:20

身高:181cm

所属:VKP重犯罪者处理班

在VKP以第一名的成绩毕业后,阿修罗作为精英分子十分活跃。妻儿在一次事件中被强盗所杀害,他因此转入了VKP内最危险的重犯罪者处理班,通称Riskbreaker,并服役至今。

由于工作的特殊性,Riskbreaker往往需要长期单独展开调查工作,渗透入犯罪组织。因此常常有许多人殉职,当局的生还统计还不满30%。阿修罗无疑是Riskbreaker中最出色的一个,沉着冷静使他在许多极危险的任务中生存了下来。

此次,为调查公爵府占领事件追踪西德尼进入了雷阿蒙提。

雷阿蒙提城中,阿修罗面对西德尼时开始有一种奇怪的感觉,他记忆中的一些沉睡的东西被唤醒了。这到底是因为雷阿蒙提的缘故还是西德尼在玩什么把戏,无论如何,只有追踪到西德尼之后才会真相大白!

Callo Merlose

キナロ　メルロース



年龄:23

身高:173cm

所属:VKP情报分析班

专门负责搜集和分析各种证据,以协助调查员深入案件。

在取得了犯罪心理学及宗教心理学博士学位后,Callo加入了VKP的情报分析班,专门负责有关卡鲁多教团和宗教恐怖主义方面的情报搜集。虽然看上去只是位年轻女性,但其实已经是一位老练的分析官了。

在公爵府占领事件中,Callo是负责协助阿修罗进行情报分析的。根据VKP方面的记录。她与阿修罗在某酒窖分开后便再也没有消息……

Sydney Losstarot

シトニー　ロスタロツト



年龄:不详

身高:178cm

所属:Mullenkamp教团

Mullenkamp教团年轻的领导人。在公爵府占领事件后被阿修罗一路追踪进入了魔都。

与大多数持世界末日论的先知不同,西德尼拥有透视别人心灵、了解对方过去的能力。

当西德尼在魔都中与阿修罗再会时,总是习惯称自己是兔子,将阿修罗比作猎手,言语中的轻漫和嘲弄似乎是有意要激怒对方。与阿修罗之间的追逐战也像一场吸引人的游戏,使他乐此不疲。

到底西德尼的真正意图又是什么呢?

Duke Bardorba

バルドルバ公爵



年龄:64

身高:175cm

结束瓦伦蒂亚内战的英雄之一。

曾经是元老院中最有发言权的人物,现在则因为健康的原因引退,不过他的影响力丝毫没有减少。有传闻说他是Mullenkamp教团的资金来源……

在公爵府占领事件中,西德尼似乎在找他所藏的某件东西,不过当时公爵已经逃至别墅避难去了。

Romeo guildenstern

バルドルバ公爵



年龄:34
身高:179cm
所属:圣印骑士团

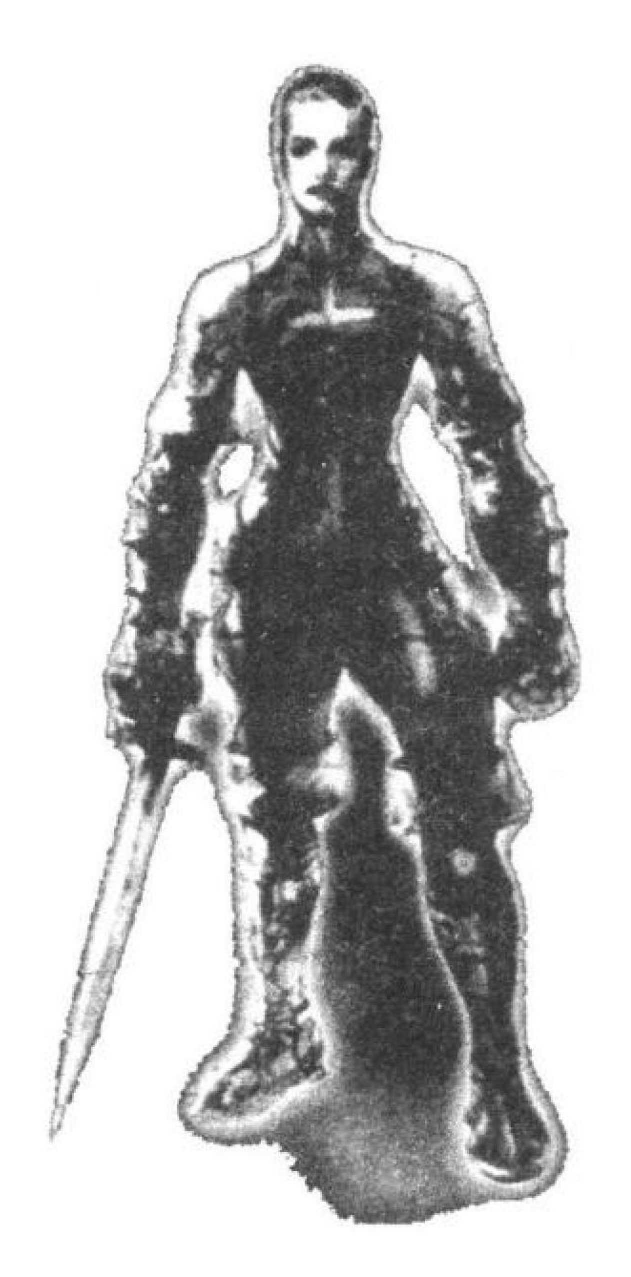
Romeo是法王厅的直属部队圣印骑士团“深红之刃”的团长。

虽然受到的教育要他成为一名优雅、有教养的骑士,但本人为了王国的正义却可以不计任何牺牲,是个冷酷无比的人物。

在公爵府占领事件中,圣印骑士团突然派兵镇压暴动,看来法王厅与此事件是有着一定的关系的。

与阿修罗一样,Romeo率领深红之刃深入魔都。他的目的是要歼灭西德尼一行,并取得被称为“奇迹”的魔都之遗产。

Jan Rosencrantz
ジン ローゼンクランツ



年龄:25~30

所属:VKP

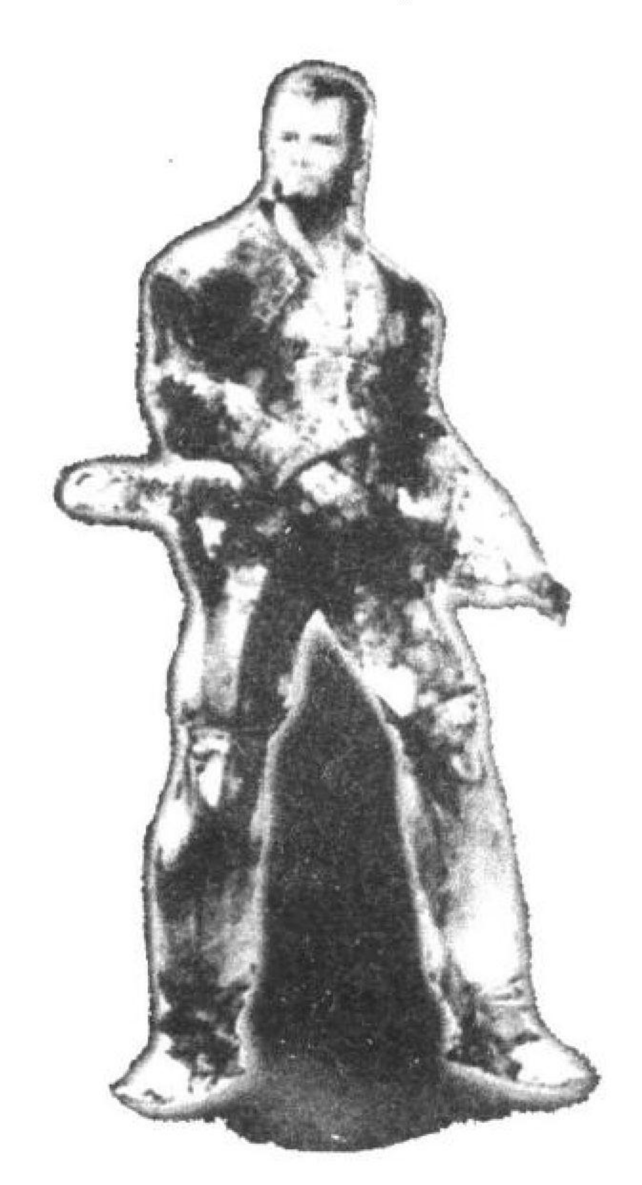
由公爵府被派往雷阿蒙提支援的另一名Riskbreaker。

此外,他还肩负着秘密调查雷阿蒙提的任务,他掌握的有关西德尼及Mullenkamp教团的资料要比阿修罗丰富得多。

做为一名Riskbreaker,当然要遵守单独行动的原则,在任务途中变更作战是不可想象的。不过好像这家伙与公爵是有着什么秘密关系的……

John Hardin

ジョン　ハーディン



年龄:29

所属:Mullenkamp 教团

Mullenkamp 教团的重要人物,具体指挥公爵府占领事件。虽然西德尼是教团的首脑,但两人的关系与其说是长官与部下,倒不如说是战友。

在事件中,John 掳走公爵的幼子 Joshua 进入雷阿蒙提。

豪放的性格、高超的剑技,与西德尼一样,也有着特殊能力,可以遥视远方发生的事情。

Joshua Bardorba

ジョシエア　バルドルバ



年龄:4

所属:无

Bardorba公爵晚年得子,自然爱如掌珠,常称之为自己的命根子、"魂"。可是,在公爵府占领事件中,竟然被挟持为人质,并被带入魔都雷阿蒙提……

如此推测,西德尼与公爵的关系自此事件后便完全断绝了,而掳走乔舒亚的目的大概是使公爵投鼠忌器,无法介入整个事件当中来。

放浪冒险谭 Vagrant Story(简称 VS),是博采众多游戏佳作精华的作品,这个游戏在 PS 里应该是第 2 个可以用"好玩"来形容的,(实在想不起来"好玩 NO1"是哪款游戏……)虽然游戏中还有不少地方不完善,但相信 SQUARE 把《寄生前夜》的战斗系统放到 VS 上是有目的的——近几年来 SQUARE 的游戏给人有投欧美所好的印象,VS 实在也太有"暗黑破坏神"的感觉了,但这不是问题,连我这个喜欢日式游戏的、最挑剔人也能接受,且 SQUARE 大受夸赞的游戏相信有 200 万以上的销量了,而且在我玩这款游戏时,一直是以愉快心情的,实在太久没有这种感觉了……"VS"是 SQUARE 又一巨著。游戏后期越来越显出神秘色彩——故事具有相当可延续性;结局也隐含着很多很多的迷团、疑点,再结合了战斗系统,"VS"是一个值得玩 3 次以上的游戏。还等什么,快快彻底进攻吧,不过不读攻略别开始,可别上场就牺牲呀。

怪兽介绍

UNDEAD·不死系

死后不得安息的行尸走肉,仍旧保留着生前所具有的运动能力,甚至智力。虽然表面上是一具死尸,但经常会骤起伤人,所以一定要小心谨慎,保持戒备。

对所有的火系、神圣系属性都非常弱。

Zombie·丧尸

能够行动的腐尸,本来只是一般的市民,战斗能力一般低下。然而如果大批丧尸出现的话便一定要留神。集中攻击其头部可以高效率地打倒他们。

Zombie Fighter·丧尸战士

装备了头盔和铠甲,生前也练过剑术等战斗技巧。攻防能力比一般丧尸要强,如果大意的话有可能会受到极大伤害。

Skeleton·骷髅战士

不知疲倦，无痛感，无恐怖感，非常好战。他们成群结队，无休止地攻击着敌人。不过由于 HP 较低，利用打击系武器可以一击将之粉碎。

Evil·恶魔系

居住于地狱的魔鬼。大多数的恶魔都拥有强大的物理及魔法防御力，智力很高，常常会利用魔法制造出相似的种族。与之对敌无疑是一场苦战，只有利用辅助魔法，攻击其弱点，才是正确战法。

Durahans·无头盔甲

恶魔凭依的无头甲胄，有着惊异的攻击力，会使用魔法，且对所有攻击都有着很高的耐性。唯一的弱点是腹部，那里是铠甲的接合部，利用辅助魔法，再集中攻击那里吧！

Lich

与恶魔定下契约，从而得到不死之身和究极魔力的魔法师。利用转移的方式在空间中移动，能够使用高极魔法，在怪物中属于强敌。或许最好应该避免与之正面冲突……

Human·亚人族系

鬼、妖精等种族的通称，大部分都精于使用武器，少数则会使用魔法。没有什么弱点，也没有超强的能力，对于坚毅的 Riskbreaker 来说不会形成实质上的威胁。

Goblin·小精灵

与小孩子身高相似的妖精，一般智力较低，但在地洞或迷宫



中则可以高速移动，有着敏捷的身手，长于使用武器。在远程利用弓箭或使用地属性魔法可以有效地击倒他们。

Orc·兽人

样子像猪的亚人族，行动迟缓，臂力惊人，有着相当强的魔法防御力，近战会很吃亏的。



Phantom·幻影系

没有"完全"死去而漂荡在现世的魂，某些则属于精灵族。其行动完全不可预测，有着强大的魔法力量，而且普通的武器根本无法对其造成威胁。与之战斗的最好方法是找到它的弱点，并利用属性魔法集中攻击。

Ghost·鬼魂

怨灵，使用武器攻击很难对其造成伤害，除非你已经有了强大的改造武器，或使用了辅助魔法。这种敌人的移动方式为瞬间转移，因此也很难捕捉到目标。神圣系的魔法对付鬼魂当然是很有效的！

Fire Elemental·火精

掌管火的精灵，会使用强大的火系魔法，除非有强大的武器，使用水属性攻击，否则不要碰他……

Beast·兽人系

看上去像野兽的种族，全部都是低智的类型，但其中某些则有着相当强的力量和迅捷的速度，所以千万不要大意呀！

Minotaur·牛头怪

牛头人身的壮汉，智力极低，与之相对的是惊人的攻击力。好在他动作迟缓，用剑系武器集中攻击其头部便不难将他打倒。

Hellhound·地狱犬

被称为魔界守门狗的怪兽，与正常人类差不多大小，有着高机动力，会使用喷火攻击。与它拉开距离使用水系或圣系魔法战斗吧！

Ogre·食人魔

身高3米的食人魔，高速度、力量，会使用中高极的魔法……唔，HP也很高，对属性攻击的防御力很强……如果找不到弱点便很难打倒它。

Dragon·龙族系

有着极高智力、极强战斗力的种族，由其毛色及呼吸可以辨出其是否为纯种，虽然也可以说是有弱点的，但其令人惊异的生命力使之很难被打倒！！

Dragon·龙

庞然大物、高智力，由巨口喷出灼热火炎，强劲的尾巴可给敌人以致命一击。龙的全身覆有强韧的鳞片，因而有着近乎无敌的防御力。最大的弱点在咽喉处，那里是唯一没有鳞甲防护的地区！！弱小的人类面对龙族时攻击那儿也许是唯一的生存机会。

Wyvem·飞龙

在公爵府占领事件中所见到的龙族亚种，有着巨大的飞翼。

与纯种龙族相比虽然战斗能力稍逊，但却可以喷出更为强力的吐息。像所有龙族一样，用切断系武器攻击它的咽喉吧！

游戏系统

战斗技巧(Battle Abilities)

阿修罗被封印的被称为“バトルアビリテイ”的战斗能力。一般情况下可以在攻击时，或在防御时抓准时间按下按钮来发动。

当掌握了可观的战斗能力后，阿修罗将不再单纯依靠武器、防具或是魔法力量与敌人进行消耗战。

连击技(Chain Abilities)

攻击命中的瞬间按下按钮时可以连续发动战斗技巧，组成连击技。最大可以现时装备3种，可在一次攻击中给予敌人通常攻击+追加损伤+麻痹+毒……的复数操作。不断修炼的Riskbreaker使出高达30、40甚至100连击也不是梦想。

防御技(Defence Abilities)

当受到攻击的瞬间按下按钮(最多可设定3个)可以减轻所受的伤害，或是将其中一部分反弹给敌人，这便是防御技的特殊效果。当与敌人对战时当然不可以全部都是攻击，而敌人进攻时使用防御技不但可以减轻伤害，往往还可以藉此给敌人狠狠一击。

爆发技(Break Arts)

每种武器都有其本身的固有技，被称之为Break Arts。与战斗技巧不同，爆发技应该属于一招决胜负的必杀技类型，因此其攻击力也是相当惊人，应该不是随随便便就使用的技巧。

关于爆发技的掌握，则一定要将某一种武器长期使用，以增加熟练度，这样才可以最终悟出该武器的特技。当然，每种武器的爆发技也不只一种呢！

工房(Factory)

在雷阿蒙提大地震中有一些民宅或是商店幸免于难,在其中便有这被称之为工房的房间存在。

在工房中可以进行武器的组合,玩家可以根据自己喜欢的战斗方式来制造出个性化的剑和防具。

组件(Parts)

武器的组件可以由宝箱中获得,或是打倒怪物后取得。另外将所持的武器解体也可以得到。然后将这些组件在工房中合成,如此便有可能产生出新的武器。而常见的武器种类竟然在300种以上,如果加上装配秘石、经过锻造和组合的武器,整个在工房中可制造出的武器几乎是无限的!

Blade(刃):决定了对种族和属性攻击值的大小。

Grip(柄):决定了攻击的性质,如斩、刺等。

Gem(秘石):当装在刃或柄上可以提升属性值或是产生不可思议的特殊效果。

武器(Weapon)

阿修罗比较喜欢使用剑,在公爵府占领事件中以及后来潜入雷阿蒙提时都是用剑的。但是在危机四伏的魔都中只靠这一把剑是不够的。

所幸在雷阿蒙提中可以取得非常丰富的武器,根据战况和不同的敌人而选择不同武器可以取得事半功倍的效果。

武器粗分可分为单手拿和双手拿两种,单手拿的同时可持盾,但攻击力弱;双手拿的可给以敌人重击,但有防御力低的特点。好好考虑一下再装备吧。

巴斯达剑	攻击力极高,但不能装备盾。
斯摩尔狼牙棒	为稳定的打击系武器,很好用。
弩	射程范围广,但威力不大。
贝塔盾	可减轻受到的敌方攻击。

用合成来创造出最强的武器!

这个游戏的最妙处,即合成及藏于最深入的boss(大魔头),特别是武器合成非常玄妙。数个部件可以组成无限的custmiss。合成到极限也是完成任务不可缺少的要素。

武器由剑身和剑柄(grip)两部分组成。可以变化更强力的武器。合成在被称之为"工房"的场所进行,所以试试吧!自己动手做出最强的武器,也是这个游戏的魅力之一吧!

与细长的ribia剑合成,结果会产生什么样的武器呢?

以这两个合成会产生威力更大的shout剑,也请确认其对哪一种族有效吧!

变成了更坚固的钢制铠甲,这样一步步可作出更强威力的防护用具。

阿修罗的成长

大家已经知道武具可以通过不断使用而增长其性能,而主人公阿修罗又是如何成长的呢?方法有两个:

第一是取得特殊的药物(秘药),如果服用的话便可以稍稍增加一些实力。

第二就是要击倒藏在雷阿蒙提中的BOSS级怪物,然后取得BONUS,不过到底增加哪些数值则不可控制。

陷阱(Trap)

整个冒险过程危机四伏,陷阱机关更是遍布,由于大地震的关系,雷阿蒙提中有许多天然的机关,也有被魔力激发的飞行石。如何利用周围的环境也是对阿修罗头脑的考验。记住要时时切换视点查看周围的动静。

在通路中当然没有陷阱,陷阱不单会给你带来损伤,而且有很多会带来级位(status)降低,是很讨厌的东西。受到陷阱打击后,立即冲入战斗是最遭的,但这些陷阱可用魔法中的"mark"及道具中的千里眼来发现。由可恢复体力的草药中精炼出的药

酒,可完全恢复HP。

攻击部位

回避危险

这个游戏中登场的人物,均存在着以头、躯体、脚等部件来表示的部位(RIM)。我们以主人公阿修罗作为例子来说明,具有不同功能的各个部位在受到打击时会有什么效果。当然,敌人的身体也是由部位来构成的。当具有攻击能力的部位受到打击后,其攻击能力将减半,或不能进行攻击。请注意monster们在其屁股等有特殊部位。

战斗中,部件的分类及作战时的效果:

头　头在受到致命打击时,将一时不能念咒语,在希望进行魔法攻击时,要注意不要积累头部的损伤。

躯干　躯干若受到致命打击,风险通常会上升2倍。如果此时再进一步展开了攻击靶圈,风险将再次上升。

手　持兵器的右手及持盾的左手在受到致命伤时,其攻击力、防御力将减半,这样就有可能败给本可轻易战胜的敌人。

脚　脚在受到致命伤时,移动速度将减半,追敌或逃脱都很困难。在这种状态下,如果被几个敌人包围,其情况将惨不忍睹。

降低敌人能力

怪兽们与阿修罗是一样的,有着劣势的部位。但是,各部位受伤后能力的下降却与阿修罗不同。

如果集中攻击怪物的某一部位,则会对其造成致命伤,如此便无法发动该部位的攻击。如集中对龙尾攻击,则其特殊攻击テイルアタック便会被封住。

当然,阿修罗也要防止这种情况的发生。比如被敌人在脚部造成致命伤也会丧失50%的移动能力……

也有在部位构成中无法区分手、躯干的家伙,对于这种

monster要留心其属性、种类来做相应的攻击。

攻击敌人的时间

各种魔鬼们会在什么时间开始发动进攻呢？仔细看看敌人头上的气泡就会明白：

"……"表示敌人正在观察阿修罗的动静，考虑如何攻击，处于待机状态。

"!"表明已进入敌人的攻击范围，敌人马上要发起进攻了，必须注意。

木箱(CUBE)

在无论如何也前进不了的地方，踏上被称之为CUBE的木箱来开道吧。在通路中有全部6种木箱，这里介绍一部分：

□ 可举起的木箱：可举起放置在自己喜欢的地方，作为前进中的脚手架来使用。用武器可以击坏它，打坏一个，可以抬走一个。

□ 可推可转的木箱：是可以向推力方向前进一个方形的木箱，与可举式的木箱不同，请注意在此需要供推动的空间。

□ 呈现白色的石灰岩CUBE：可以转动它前进，很硬，用武器无法击坏它。

□ 其它CUBE：带有计数器的木箱，可转动的次数用数字表示，计数器为0时就消失了 。当遇到障碍物时，会滑向推力方向，是无摩擦的木箱。

资料馆(Library)

资料馆是一个相当方便的设定，好像是阿修罗自己记录下来的……

一旦将敌人击倒，便会将其收录到怪兽图鉴当中去，敌人的弱点与各项数值也会记录在册。真是一本可炫耀的"手下败将"谱。完成游戏一次是无法取得所有怪兽资料的。

解谜模式

并不是什么战斗,而是要在限时之内解开某个机关的解谜模式。当然你也可以在设定中将パズルモード设为OFF。

魔法(Magic)

找到藏在雷阿蒙提各处的魔法书,当使用之后便可以习得所对应的魔法。

<u>Warlock Spells(攻击系魔法)</u>

直接给对手造成伤害的魔法被称之为ウォーロック。

这也是魔法攻击中最直接、效果最明显的魔法种类。在对付物理防御力超强的敌人时更成为致胜的法宝。主要有:

Fireball(ファイアボール):火系攻击魔法

Spiris Surge(スピリットサージ):神圣系攻击魔法

Gaes Strike(ガイアストライク):土系攻击魔法

Banish(バニッシュ):暗黑系攻击魔法,对手即死

Drain heart(ドレインハート):吸血魔法

<u>Shaman Spells(回复系魔法)</u>

主要用来回复体力、治愈不良状态。对不死系的敌人也会造成相当的伤害。主要有:

Heal(ヒール):体力回复

Antidote(アンチドーラ):毒治疗

<u>Sorcerer(辅助系魔法)</u>

辅助阿修罗完成任务的一些"小"魔法,但是如果活用的话,却可以发挥出惊人的威力。

Degenerate(ミゼラブルボディ):降低敌人STR

Tarnish(アンプロテクト):减少敌人武具性能

Stun Cloud(スタンクラウド):敌麻痹

Poison Mist(ポイズンミスト):敌中毒

Unlock(アンロック):不用钥匙也可打开箱子

Eureka(マーク):发现陷阱

Analyze(アナライシス):分析对方情况,Risk 值越高,成功率越高

Enchanter(属性系魔法)

一般给武器或防具附上属性的魔法类型,要针对敌人的弱点使用才会有效。

Frost Fusion(フロストアタッチ):武具水属性附加

Aero Guard(ルフトガード):武具风属性附加

武器系统

注:★号多少表示该武器的能力大小。

Daggersダガー系	
Reach 射程	★
Attack 攻击力	★
Accuracy 命中率	★★★★★
Speed 攻击速度	★★★★★
Shieldシールド	可装备

Swordsソード系	
Reach 射程	★★
Attack 攻击力	★★★
Accuracy 命中率	★★★☆
Speed 攻击速度	★★★☆☆☆
Shieldシールド	可装备

Great Swordsロングソード系	
Reach 射程	★★★
Attack 攻击力	★★★★☆
Accuracy 命中率	★★
Speed 攻击速度	★★
Shieldシールド	不可装备

Spearsスピア系	
Reach 射程	★★★★
Attack 攻击力	★★★
Speed 攻击速度	★★☆
Shieldシールド	不可装备

Axesアシクス系	
Reach 射程	★★
Attack 攻击力	★★☆
Accuracy 命中率	★★★☆
Speed 攻击速度	★★★
Shildシールド	不可装备

Macesメイス	
Reach 射程	★★
Attack 攻击力	★★☆
Accuracy 命中率	★★★☆
Speed 攻击速度	★★★
Shieldシールド	可装备

Great Axesヘヴイアックス系	
Reach 射程	★★★
Attack 攻击力	★★★★★
Accuracy 命中	★★
Speed 攻击速度	★★
Shieldシールド	不可装备

Great Macesヘヴィイメイス系	
Reach 射程	★★★
Attack 攻击力	★★★★★
Accuracy 命中率	★★
Speed 攻击速度	★★
Shieldシールド	不可装备

Stavesスタッフ系	
Reach 射程	★
Attack 攻击力	★
Accuracy 命中率	★★★★
Speed 攻击速度	★★★
Shieldシールド	可装备

Crosshowsクロスボウ系	
Reach 射程	★★★★★
Attack 攻击力	★
Accuracy 命中率	★★☆
Speed 攻击速度	★★☆
Shieldシールド	不可装备

Fists 拳	
Reach 射程	★
Attack 攻击力	★
Accuracy 命中率	★★★
Speed 攻击速度	★★★★
Shieldシールド	可装备

Shieldsシールド	
Reach 射程	-
Attack 攻击力	-
Accuracy 命中率	-
Speed 攻击速度	-
Shieldシールド	可装备

游戏攻略

深夜,阿修罗被召到 VKP 总部。据悉 Mullenkamp 教团已经于 6 小时前占领了 Bardorba 公爵府,他们挟持人质并提出两个条件:一是释放被当局抓获的该教团成员。二是要求现任法王辞职。

凌晨 2 时许,阿修罗到达公爵府。由静悄悄的现场来看还没有开始解救人质的行动。树林旁,情报分析班的 Callo 正在监视着屋内的一举一动。非法入侵者 12 人,人质 34 名,公爵不在其内。

突然,公爵府火光冲天,已经有部队开始展开对 Mullenkamp 的镇压,由对方的着装看出是法王厅所属的圣印骑士团。整个事件本来已经交给 VKP 全权处理,圣印骑士的这一行动明显是越权行为。

阿修罗开始向公爵府走去,背后的 Callo 急着要他等待后援。

"后援? 我就是后援。"

序幕

公爵府,二楼



Romeo(拔出刺入敌人身体的长剑):找到西德尼了吗?

一般兵:还没有。

Romeo(走到窗旁):把火扑灭,否则整个宅邸都要烧着了。骑士团分成两组,一组人将所有逆贼铲除,一组人负责灭火。

一般兵:是。

Romeo(自言自语):……西德尼,到底在哪里?

公爵府,正门

阿修罗成功由正门潜入,放下铁闸。

John:……唔,在所有房间放火! 把人质杀光!

教民1:是!

教民2:……没有时间了。赶在骑士团那些家伙来之前吧。

阿修罗藏身的巨石上,一只木箱滑落到地上:"咚!"

教民:什么人!?

阿修罗(缓缓拔出佩刀):……没办法。

很快,正门的一干教众被解决掉。

公爵府,大厅

声音1:……怎么样? 找到了吗?

声音2:不行。不明白。不知道那东西在哪里。

声音1:好啦,再去找。

声音2:已经说过,找不到了,西德尼。骑士团那些家伙马上就要来啦!

西德尼(声音1):……快去找!

公爵府,正门

西德尼(自言自语):……公爵这家伙,究竟藏在哪里?

John:真的在公爵手中吗?那东西真的存在吗……?

西德尼(近身):你对我有怀疑罢?Hardin!是怀疑我的力量吗?

John:对…对不起,我不是想……但,但是,西德尼,这样下去我们就逃不掉了。

西德尼:……知道了。把那小鬼人质带来!

John点头离去。

西德尼一个人留在正门处,而阿修罗则偷偷地接近了他。

阿修罗:不要动,西德尼!我的箭正指向你的心脏。

西德尼举起了双手。

阿修罗:就这样慢慢转过身来。

西德尼(转身,打量着阿修罗):……你不是骑士团的人,你是?

阿修罗(掏出准备好的绳子,扔到西德尼脚旁):用这绳子把自己的脚绑上!

西德尼:Riskbreaker……王家的走狗吗。

阿修罗:没听到吗?快绑好!

西德尼:这样一来,公爵也完了……!

西德尼返身拿剑,阿修罗立即扣动板机,西德尼应声倒地。

John挟着公爵6岁的儿子Joshua返回正门,阿修罗转身时被西德尼由背后击倒。

西德尼：Hardin……你…快去……雷阿蒙提……

Hardin点头离去。

阿修罗：怎么回事，你确实是已经死了呀！……死者复活，只有在神话中才会……

西德尼（拔出穿过心脏的箭头）：……不行……伤口太深了……（抬头看阿修罗）看到这个……还觉得是神话吗？

西德尼（抬头向天花板）：迪托！！！

一头巨大飞龙落下。

西德尼：……不好意思……没有时间……跟你斗……

西德尼由窗口逃走，阿修罗则奋力将飞龙杀退。

另一方面，公爵在其别墅中了解到圣印骑士团开始镇压Mullenkamp的情况，令手下穿上圣印骑士团的铠甲到爵邸放火。虽然人质中有公爵夫人，但他好像并不在乎，而是急于要毁掉什么线索。

相关图

议会
VKP(巴连蒂阿王国治安维持骑士团）
Ballo Uerlose
伙伴
阿修罗·莱奥多
援助
Jan·Rosencrantz
Mullenkamp教团
法王厅
圣印骑士团（克利姆·增布雷多）
Romeo guildenstern
阻碍
追踪
追踪
西德尼·罗斯特罗
朋友
John Hardin
攻击
绑架
Joshua Bardorba
父子
Dake Bardorba 公爵

另一名Riskbreaker成员Jan此时也出现在公爵别墅，他受命调查有关西德尼及雷阿蒙提的一切。

开始游戏

由于发生过大地震,通往雷阿蒙提的水路变得相当危险,而一度盛名远播的雷阿蒙提产葡萄酒曾经经过地下通道运往周围的城市,酒窟内的地道成为潜入雷阿蒙提的唯一途径。

按照 Riskbreaker 的一贯作风,阿修罗决定单独潜入。留下没有实战经验的 Callo 与总部保持联络。然而,落单的 Callo 却遇到了随后而来的西德尼……



酒窖(ワイン贮藏库)

阿修罗目前身处光の出入口,向前进便是劳动者の休憩所,在那里有记录点可以存储进度,另外有宝箱在记录点旁边,打开可以取得武具和回复用道具。

进入苦恼する职人の通路,将两只箱子叠放在一起爬过墙壁进入柿み作つに阶段。这里有两名圣印骑士提到被称作グリモア的魔法力量。此房间中的的锁目前是无法打开的,所以不用耗心力在上面。

继续向前进入ワインギルドの间,由骑士们的对话中得知法王厅的目的是要确保名为“奇迹”的某样东西。

两名骑士正聊得起劲，阿修罗眼前忽然出现了儿子幻觉，他的一声极低的惊呼还是惊动了圣印骑士们。不消说，只有亲手杀掉他们。在这ワインギルドの间也有记录点可以存储进度，另外还有一只ユンテナ，它的功能与BIOHAZARD中的次元箱相同，可以将不动的物品放进去，在其他的ユンテナ取到。乘移动石可以到另一侧的高台，进入下一房间葡萄酒贮藏库。

沿葡萄酒贮藏库到高级ワイン部屋（注意在门口有陷阱），里面的两名圣印骑士受到团长之命杀掉阿修罗，而那团长其实正是西德尼变化的。先干掉一名骑士，然后将那三只箱子斩破一只，便可以作为踏脚点跳过墙去，由于另一名骑士使用的是弓箭，所以要立即投入贴身肉搏。

到达战慄の部屋时，地震改变了周围的环境，跳到高墙上可以发现命の值段あ决めに部屋入口，进入后门会强行上锁，将全部三只怪物打倒后才会解锁。另外这房间中的宝箱可以取得武具和道具。

返回走另一叉道到渴きにレむ劳动者の间，利用箱子作踏脚点进入贵族カミワンに溺れに部屋。首先将最上方的箱子斩破，再拾起下面的箱子放到峭壁旁作踏脚点，上到峭壁上扳动开关并在限时内通过大门。到达腐つな葡萄の废弃场时，先要将一只箱子斩破，然后利用另外两只作踏脚点进入ワイン市场。这里除了有记录点外，还可在宝箱中拿到回复用道具。记录后进入永远の爱た誓つな职人の处刑所，在这里要对付BOSS牛头怪米诺塔罗斯，它虽然个头庞大，却只有约300点HP，可以轻松解决掉。打赢后取得ハスミオンの刻印及生命のグリモア和弱骸のグリモア。

正要开门返回时，西德尼出现在背后。他先是夸奖阿修罗的好身手，然后说要与阿修罗玩一场游戏。阿修罗是猎手，而他是逃跑的野兔。一场长途追逐战就这样展开了。同时，Hardin

绑着 Callo 出现,使得阿修罗不得不一追到底。此时阿修罗回忆起家人被杀的一幕,他被封印的杀人技开始苏醒了。

沿原路回到柿た作つな阶段,使用ハスシオンの刻印将原本被封住的门打开,进入庶民のにめの赤ワインカミ眠る部屋。在房间中,阿修罗亲眼见到一名战士死去并成为僵尸战士的情景。将其打倒可以得到レイビア。

到达庶民のなめの白ワインガ眠る部屋时,丧尸们开始大行其道,换打击系武器效果会好一点。下一个的利益な求めに分限者の部屋只有两匹狼,杀掉后进入,这里要对付英雄ガワインさ选ゎだ部屋 BOSS 无头骑士(HP 约 250)。一定要使用弱化魔法才会使战斗轻松一点,击倒他后可以得到提升能力道具及闪光のグリモア。另外这房间中还有宝箱可拿到道具及武器,拿到后便可以出门进入地下墓地。

地下墓地

初时的位置是在复仇た誓つに间,这里有记录点和次元箱,整理一下装备后便可以继续向前。

最后に灵妙受けた廊下出现了新敌人地狱犬,要注意它的特殊攻击。再向前的最后に灵妙受けた廊下出口处有陷阱,小心不要因 HP 太少而……

到达迫害さわた者达の间时,先将那叠在一起的三只箱子斩破一只,然后将另两只连到房间另一侧叠起来作踏脚点,如此便可以进入到昴达が狼とたつた怒りの间。里面的宝箱藏有大批武具,拿走后便可以离开了。

进入殉教者达に祈りをささだた墓地,发现有两条叉路,其中一房间被锁住了,暂时无法打开,走东侧那条路进入到母が亡き子を抱ぃた廊下,在这里打倒幽灵后可以得到提升能力道具。房间中的宝箱则有一把双手剑及手套一副。

回到殉教者达た怒りをささだた墓地,发生地震后房间的

结构发生了变化,原来的门锁已经被震脱,这样便可以继续向前,进入希望の歌が合唱さねた间。在这房间中出现了只能推动的铁片木箱,有这箱子作第一层,另一只普通木作第二层,如此两只箱子叠成落脚点,上到西侧的峭壁上,进入盗贼たさの隐れ家。在里面有大批武具可以取得。

由希望の歌が合唱された间进入流血の廊下,这里作落脚点的箱子要搭到两层高,而具体方法也有好几种,总之能够爬上对面的峭壁便可以了。再向前便是信仰心が胜利した场所。

到达枯れた⑳泉の间,这里有记录点可以使用,另外北侧的房间是游戏中出现的第一间工房,可以合成武器和防具(W:木质、L:皮革、B:青铜)。

枯れた泉の间的南侧是罪人が自分を悔いた部屋,西侧的出口通往死神の手が届く牺牲の部屋,因为没什么联系,所以不来也罢(但是有地图达成率哟)。

进入希望を胸にを取つに部屋,其西侧出口通往母が亡き子を抱いた廊下,现在已经不用去了,如果你刚才忘记拿这里的宝箱,现在也可以回去拿。

走南侧门经英雄が试された部屋进入兽达が眠る境,在里面击倒两只蜥蜴后要得到リリーの刻印及一批武器道具。

沿路回到枯れた泉の间,利用リリーの刻印打开门,进入地下教会。

地下教会

地道中,西德尼正在地上画着什么符咒,Hardin 则在惊叹阿修罗的战斗力。不久,西德尼召唤出了一只怪兽……

阿修罗此时正身处犯罪者を闭じめた隔壁,首先将最右侧的铁皮木箱斩破,然后再将由左数第三只箱子向左侧推,接着搬动那两只木箱叠成三层高便可以进入下一房间·司祭が觉醒した步廊。

首先进入南侧的入口到求道の步廊,直行进入殉教者を祭る场所,由东南角的入口可以进入自由を望んだ灵场。这里会出现新的敌人史莱姆,它是会使用毒攻击的,如果中毒的话记得一定要回复。由这里再向前走是冒险の间,要迎战 BOSS 石巨人(HP 约 300),将其击倒后可取得能力提升药,而远方的某块浮游石也开动了。

沿路返回司祭が觉醒した步廊,向北进入神が降临した地。在隔壁房间乘浮游石可以渡过河去,而河对岸则有次元箱和记录点,仔细整备后进入内侧的邪心を清めた礼拜堂,在里面迎战 BOSS 龙(HP 约 450)。由于龙的弱点在颈部,所以可以放心地攻击它的 NECK,再加上使用辅助魔法,便可以最终打倒它。之后可以取得一批道具及解析のグリモア。另外,如果走神官たちの幽闭寄宿舍南侧的小窗口进入炼金术师の资料室,里面的宝箱可以取得,装在武器上会提升对龙的属性,所以如果觉得 BOSS 难对付的话可以先去合成武器。此外宝箱中还有停空のグリモア。

再向前走是光への阶段,也是这段地下教会的出口,接着便可以进入市街地西部。

市街地西部

当阿修罗由地下教会出来的同时,圣印骑士团也正在寻找 Mullenkamp 教团走过的小路。

最初的バーミリオン通ソ有记录点,可以在此记录下进度。向南走到达チイユラス川,在那里偷听到 Romeo 等人的谈话,得知法王厅的真正目的是取得"完全的不死"。此时阿修罗被圣印骑士们发现,于是展开了一场恶战。当击倒 BOSSデュエイン(HP 约 250)时可以得到爆裂のグリモア、解锭のグリモア及圣印骑士团の键。

有了圣印骑士团の键之后便可以沿スール・フアルデ通ソ

(中间有一所工房)到レイン海岸通ソ回到バーミリオン通ソ,打开门进入下一版图。

街外墙西侧

这一段路可以说是相当的简单,由剑豪が生まれた训练场到蛮族が侵入した破坏の间时会有两名丧尸战士,然后到剑豪の死を见届けた阶段便可以下到废坑中。此时,Romeo一直在跟踪着阿修罗……

废坑第1阶层

由大金を梦见た入口向前到达命运の别れ路,那里是一个三叉路口,有记录点可以存储一下进度。

向西进入劳动者の憩ぃの场,这里的宝箱可以用咒文アンロック打开,其中有重要的刻印のグリモア。

返回命运の别れ路,向南进入すべてを储けた坑道,再向前便是争ぃが勃发した通路,里面有BOSSクラブジヤイアント,这家伙实在是太强了。但有一个战法是可以很快打倒它的,那就是与其拉开距离,接受它的吐息攻击,然后发动反击技中的DAMAGE REFLECT,每次可以给它大约80的伤害,几次之后便可以干掉它。但如此打法阿修罗的消耗也会非常大。击倒它后取得ムスカリの刻印及耐炎のグリモア。

回到命运の别わ路,向东行进入冲突よ和解の场所,由此向南是行く手を阻しだ坑道,在这里会发生Monster Lock,即只有击倒所有怪物才能将门打开。

由东北侧的小入口可以进入炭坑の简易仓库,在宝箱中取得ジハガーの刻印。

由地震ご溃さわた坑内沿爱する者の为に力尽きた坑道、希望の坑道到暗と迷信の坑道(注意这一段路要在限制时间之内通过)。那里有记录点可以储存进度了。

北侧的深く多くを求めた通路直通往悔根の层,不过要有

白银の键才能够通过,所以可以暂时先进入东侧的亡人に冥福を祈つた床,利用魔法アンロック打开宝箱,取得各种道具及惠水のグリモア。

南侧的"玄石の精炼所"有BOSS火精把守,击倒它后可以得到炎锁のグリモア。再向前是ハイエナ达との冲突の场所,这里有浮游石,一定要把两只木箱叠在悬崖边做为踏脚点才能跳上去。之后在生き延びるための坑道使用ジヤガーの刻印便可以打开大门。

到达里切ソ者との别わの坑道时要迎战BOSS,取胜后得到耐地のグリモア。准备打开门时,阿修罗受到不可思议力量的激发,遥听到了西德尼与Hardin的谈话。看来法王厅于20年前便开始为今日的行动作准备……同一时间,Callo看到了Joshua的幻影说道:"西德尼打算去死……"

阿修罗继续向前,进入了市街地西部。同一时间,另一名Riskbreaker,Jan已经悄悄地跟上了他。

市街地西部

于ブケツツ通ソ有记录点,向前走时会发现西德尼正在前面。一路跟着他到サンダルサ通ソ则会与Romeo相遇。Romeo利用幻术将西德尼吓跑,而目睹了这一切的阿修罗便可以折返回来,在サンダルサ通ソ建筑物2楼的窗口进入地下街西部。

地下街西部

一开始的少女ガバンをつた道、に向かつた希望の道都只有一些小货色,到达地底の鱼市场时则要迎击敌BOSSクラブジヤイアント,取胜后得到惠空のグリモア。

再向前的太阳を望んだ街道有记录点,其东侧及南侧的出口都需要特殊的钥匙才能够进入,所以暂时还只需要走西侧的门,进入羽虫の森。

羽虫之森

透过遥视，阿修罗又“连系”上了圣印骑士团一行。不过却被Romeo识破。另一方面，Jan也开始出现与阿修罗交换情报。

此时可以存储一下进度。向前进经获物を追つた狩人の出发点到达人间を惑れす迷いの十字路。向东走是兽が讨たれた路，接着会到达黄金の卵が产み落とされた路。直行进入小鸟が羽ぼたく希望の路，此处向南走会进入生还を望んだ间。此处会出现敌BOSS冰龙，击倒它可以取得黄铜の键和耐风のグリモア。

进入枯叶に隐れる精灵の路后向南走为降ソ注ぐ雨が愈す救いの路，里面会有一只火精，还是不战为妙。再向前的森が生まれた川便会出现记录点及ユンテナ。河对岸的宝箱中则可以取得大批道具及俊敏のグリモア。

由河对岸的出口进入月を见上げた哀悼の路，当到达狼达と走つた少年の路时走右侧的叉道，走己と战つた狩人の路时则要选择左侧的叉道，如此便可以到达神秘の路。沿路向前进入，阿修罗与西德尼联手干掉了要代兄报仇的グリツンム。取得纯磨のグリモア、耐魔のグリモア、惠士のグリモア。

战斗后，西德尼说起25年前的大地震是有人所为而造成的。阿修罗要求他拿出证据，西德尼便用魔力激发了阿修罗沉睡的记忆。而这记忆却恰恰与他所记起的事情相反。阿修罗原来是一名杀手，亲手杀害了自己的家人后接受了VKP的洗脑。而真正的阿修罗此时想必已经不在人世了……

阿修罗：证据呢？你有证据吗？

西德尼：你的那些杀人技就是证据！

前行至森を守ちた出口，阿修罗开始进入新的版图。

街外墙南侧

顺序走少年の泪と约束の间、母国を守る士たちの间(30

秒内击倒所有怪兽)到达宿敌の到来を待つた监视塔,这里北侧的门打开后可以返回市街地。向东经骑士达が休憩を取つた部屋进入剑术を修行した部屋,再走便进入雷阿蒙提城!

雷阿蒙提城

一直向东行,沿路出现许多要求特殊刻印才能够打开的门。到达战いと憩いの广场时见到了Jan和Romeo等人,而每个人所掌握的情报似乎都越来越接近事件的核心了。等其他人走掉后,可以先存储一下进度,当打开里侧的门时便要与Jan开战,战胜后得知西德尼并没有说谎,而Jan是杀害真正的阿修罗的二人行动组之一。由Jan处得知法王厅和VKP的目的都是取得雷阿蒙提的力量,而掌握那力量的“钥匙”在西德尼一人的手上……

市街地　南部

此时阿修罗身处フォルカス坂,走东北侧的口进入フォルト一通ソ,接着到リガース通ソ使用黄铜の键,如此便可以通往废坑的第2阶层。

废坑第2阶层

由暗の通路到身の坑道。在这里需要搬动两只箱子作为踏脚点,只要能够跳到断崖的浮游石上便告成功。再向前经サイユロご人生を决めた通路到达身を削つこ掘ソけた部屋,BOSSエアオレメント正等在那里,取胜后得到雷空のグリモア。

在隔壁的契约を交れす部屋终于可以记下进度。到达迷いんだ子供たちの通路,时间开始限时,阿修罗要在2:30秒内通过房间大门。首先在这里要先走东侧的出口,然后直行经欲望の坑道、感觉を失ラ通路,直到血と泪の十字路。在这里走东侧的出口,进入出来の恶い金属に狂喜した通路。接着向北进入生すれ变わつたもの达の墓场,打倒BOSSアースエレメンタル,取得磁踊のグリモア。接着迅速向北跑到心を狂れす脈,这

里便是限时跑的目的地!

到达盗贼达の空洞时,可以存储一下进度,然后走北侧的出口(目前只有这一个洞口可走)进入暗の中ごの食事场。在这里击倒BOSS地龙,取得ビラサンカの刻印及吸魔のグリモア。

与此同时,Callo的读心能力开始觉醒,她逐渐了解到西德尼等人占领公爵府的真正目的。她与Hardin的对话也同时被阿修罗利用遥视看到。既然西德尼拥有改变别人记忆的能力,说不定自己的过去也是他捏造的……

继续前进到地下の生物に惊いた通路,然后进入地下街 西部。

地下街　南部

开始的位置在崩坏した商店街,有记忆点可以存储进度。向东行进入亡き人が连ぱわた泪の地下道,再向前走便可以进入地下街东部。

地下街　东部

一开始的位置是在デイバイス通り,走北边的出口来到ケツシユ大桥,这有三名圣印骑士守在这里,相信并不难对付。渡过河使用过记录点后便可以经フィズラノ通ソ,ジヤスラスの丘の公园使用黄铜の键进入地下街东部。

地下街　东部

开始的位置是新たは世界を目指した通路。进入到隔壁的自由は议论が交れされた广场时击倒后可以得到强殺のグリモア。在异国の商人达が集つた珍品の市场击倒リシチ可以习得魔法ツレポート。

由贵金属と绢が交换された通路向右转进入西侧的武器が违法に连び出された间,在这里的宝箱可以取得惑乱のグリモア和黑铁の键。以前需要黑铁の键才能打开的门都可以打开了。

进入另一侧的骑士が剑を売つた地下道，再向前到宝石付の武器が売れた市场击倒BOSSナイトストーカー，取得メリッサの刻印及理のグリモア。

再向前由盗贼の息子が水を连んだ通路到剑士が名剑を売つた广场，此地的宝箱可以取得钝化のグリモア和ストックの刻印。

返回到骑士が剑を売つた地下道，由出口进入街外墙北侧。

街外墙北侧

起点在蛮族の攻击の迹が残る部屋，向前进入到少年が骑士の称号を得た部屋，这房间有出口可以通到市街地东部。一直向北行经过蛮族との对决に备そた部屋、再建と破坏を缲ソ返す战いの间到达蛮族の侵人を许した败北の间，在这里进入地下街东部。

要打开这里被封印的门是需要クリチスの刻印的，而这件刻印是在地下街的西部，当已经取得黑铁之键之后，可以走这街外墙北侧的少年が骑士の称号を得た部屋，由此处的小门进入市街地东侧，而进入地下街西部的入口便在不远的西南方。经过才给たちが昔を怀かしむ道来到贫しい冬に备そる食粮仓库，便可以取得了。

地下街 东部

一开始起点在农作物の价值を决めた阶段，接着到污水が流わた街道，这里的敌人是有可能会落下爆裂のグリモア的，所以如果想拿的话就要设法打倒它。

由蛮族の包围に备そた武器库到少年が集つた盗品市场，此地的宝箱中可以取得邪库のグリモア及アスターの刻印。

返回农作物テ价值，在这里会发生固定事件。因为在地洞口发现了圣印骑士的尸体，所以阿修罗便成为最大的嫌疑犯(其实杀掉的也不在少数)。两名圣印骑士头目イーガ和各ニーチ

有约 HP580,当击倒任何一方时,两人便会一同撤退。

再一次胜利大返回,回到地下街西部后一直向西,到达太阳を望んた街道。这里有记录点,整理之后便用黑铁之键打开门进入ラムストーン运搬沟。

ラムストーン运搬沟

一方面,Romeo 等圣印骑士已经上到某建筑物的顶层,而阿修罗此时则正在运搬沟中前进。

首先由光を憎んだ阶段出发,到达圣地を梦见た间。在这里先要击倒 BOSSウォーターエレメンタル,然后可以取得漆布のグルモア。利用アスターの刻印解开门锁,进入到永远に届かめ通路。

在此地出发,无论走左边还是右边的叉道都可以最终到达梦见たの达が登つた场所,只不过走东侧的路线便有机会进入友情の绊ご结ばわた部屋拿取袚咒のグリモア,而且悬崖处也比较好跳。

现在该是到梦见たもの达が登つた场所了,将两块同性的砖(同性相斥)叠在一起做踏脚点便可以上到悬崖上去,进入罪人が生计を立こた阶段。

当阿修罗到达的同时,圣印骑士团终于找到了 Hardin 等人……

向西进入砂利に涂わた部屋,在里面可以取得吸精のグリモア。回到劳动者が炎を围しだ通路,将叠着的 6 只箱子破坏掉 3 只,然后跳到对面,利用メリッサの刻印打开房间,进入拷问が缲ソ返さわた会合所,击倒 BOSS(HP 约 720)。

再向前为地底くの道,向东走为连搬通路が掘ソ起ニさわた场所,可以取得炎锁のグリモア。返回地底への道向南行,经地上へ戻さわた者の无念の阶段、物语が语ソ继がわた通路、摩が舞物资の坑道到达日料が金ご支わわた间。在此会遇到

BOSSフロストドラゴン(HP约750),将其击倒后取得耐冷のグリモア。

到达心はい者たちの坑道时,箱子的问题会显得十分麻烦,方法是将两只无摩擦箱子叠成一体,将两块石块叠成台阶状,如此便可以把那只铁皮木箱推到那个凹陷处,再踩着它跳到对面的门口,进入キルライア神殿。

キルライア神殿

神殿中,Romeo利用魔力骗Hardin说出了“钥匙”的真相,他忽然醒悟到西德尼已经取得了“钥匙”,那正是刻在西德尼背后的图案……

同一时间,西德尼也被Jan缠上了……

阿修罗的起点在が生まわた圣地,这里有记录点和コンテナ,可以暂时休整一下。再向前的约束の民が集テ祈ソの间要对付无头骑士,取胜后取得净化のグリモア。在此房间分东西两条叉路,向东去可以进入を受け入わたまのの场。笔者认为这房间的箱子相当用脑,所以一定要仔细想,小心推才行!

进入绝望をげた古代の礼拜堂后便要与ミノタウロスロード战斗,取胜后在宝箱中取得白银の键。

返回约束の民が集テ祈ソの间,走西侧的希望を怨んだ死者の广场(需白钥匙),进入光ソを恐わた者の间。到达理性の部屋时,Jan正在逼西德尼进行仪式奉他为雷阿蒙提的继承人,但却被西德尼利用幻术杀掉,而阿修罗似乎已经成为西德尼看中的人选。

击到BOSSカーリー后,经魔都中枢への出口达市街地东部。

市街地　东部

向西进入大圣堂。

大圣堂 1F

开始的位置是圣战への入口,向下方走进入大圣堂地下一阶。

大圣堂 地下1阶

由魂を狙いさ迷テ争夺の间走西北侧门进真实と伪ソの部屋,在这里有火神依弗列特登场(HP约750),打倒它可以取得炎锁のグリモア。

此房间的西北侧是正气と狂气の部屋,在此击倒BOSSアイアンクテブ(HP约700)后,大圣堂1F的浮游石便起动了。

沿路回到魂を狙いさ迷テ争夺の间,走西南侧出口进入秩序と混沌の部屋,击到BOSS(HP约700)后取得漆布のグリモア。同时,荣冠を胜ち取つた胜利の间的浮游石启动。

沿路再回到荣冠を胜ち取つた胜利の间,走西侧入口乘浮游石上到大圣堂1阶。

大圣堂1阶

由欲に溺わに部屋进入神官たちの追忆の间,继续向西进入异端者の皮を剥がした自白の间,在这里击倒BOSSジン(HP约700),取得雷空のグリモア。同时的浮游石启动。

返回欲に溺わた部屋,乘浮游石向上。

大圣堂2阶

由合唱が烦恼を排した部屋向南进入屈辱を受にた使徒の廊下,走西侧门进入圣はる誓约が破わた罪恶の间。在此要对付BOSSフレイムドラゴン(HP约800),取胜后得到カラーの刻印。

向西进入异端者が叹く拷问の间,走北侧的入口进入怨念の沿卷く部屋,击倒リシチ便可以启动某处的浮游石。

在怨念の沿卷く部屋的相对一侧是修道僧が酒神祭に参加した部屋(溜边跳过去),由正厅下到大圣堂1阶。

大圣堂1阶

初始位置为僧侣が身を投だた部屋，在这里一定要击倒リッチ，取得爆裂のグリモア和コナラの刻印，然后返回2阶。

大圣堂2阶

沿原路返回合唱が烦恼を排した部屋，乘上方的浮游石进入大圣堂3阶。

大圣堂3阶

上到色欲のワインた溺わた部屋后先进入异端者达の修史の间，直行进入理想を揭だゐ者の希望の间(需オラーの刻印)。在此击倒グオ(HP约700)取得シュの刻印及磁踊のグリモア。

阿修罗感觉到了Callo应在大圣堂的上层。

与此同时，西德尼登上了顶层，他利用转送魔法送走Hardin等人，自己却落入了Romeo手中。

一路乘浮游石下到地下1阶，由魂を狙いさ迷テ争奋の间进入秩序と混沌の部屋。由此可通往大圣堂1阶。

大圣堂1阶

在有记录点及コンテナ，可以作最后的准备，然后进入圣はゐ教会を毒した部屋。使用コナラの刻印进入里侧，击倒アークドラゴン(HP780)后取得アカシアの刻印，然后便可以进入大圣堂2阶。

大圣堂2阶

原路返回大圣堂2阶的圣をゐ誓约が破ろわた罪恶は间，北侧的门可通向光と激战の间，在地的西北角上有一个杠杆，拉下之后便可以打开3F的门。

回到圣をゐ誓约が破ろわた罪恶の间，利用アカシアの刻印打开南侧的门进入狂气の旋律に合わせこ踊つた部屋。再使用シユロの刻印进入不治の病が伝染した失望の部屋，打倒BOSSナイトメア后取得天破のグリモア。然后乘浮游石上到

3F。

大圣堂 3F

由落さこ行く者の绝望の部屋到相对一侧的污わた魂に群がゐ腐败の间,乘浮游石向上。

最终战

大圣堂 4F

进入圣战の间,这里毫无疑问已经是最后的记录点了,所以不要犹豫,赶快先记录。

到达圣堂顶层,西德尼已经奄奄一息,看来 Romeo 已取走了钥匙。

屋外,Romeo 利用莎曼沙的血完成了转生仪式,难道没有人能够阻止他了吗?

阿修罗迎来了最终战。

一周后,公爵居所,西德尼向公爵复命,他终于找到了雷阿蒙提新的主人……

阿修罗则开始了放浪生涯,真正的《放浪冒险谭》开始了!!

设定资料

称号取得

No.	称号名	条 件
1	真实ゑ知る者	完成游戏一次
2	废都の支配者	游戏 10 小时之内完成
3	遗法の继承者	宝箱回收率 100%
4	暗の探求者	地图达成率 100%
5	岩登りの破坏神	在忘札ろ札た坑道将ダマクスゴーレム击倒
6	雪原の狩人	在羽虫の森东部击倒マスクスクラブ

续表

No.	称号名	条　件
7	森林の同盟者	在アイアンメイデンLv2击倒ラーヴアナ
8	龙杀レの战士	在アイアンメイデンLv2击倒ドラゴンゾンビ
9	死の克服者	在アイアンメイデンLv2击倒デスオーガゾンビ
10	神杀レの战士	在アイアンメイデンLv2击倒ヴイシユス
11	时の征服者	全部限时门中取得第一
12	闪光の战士	连续技连击数超过30
13	新世界ゑ手にした者	取得秘宝黄金の键
14	财宝の発见者	取得秘宝宝箱の键
15	力た统べろ者	习得全部爆发技ブレイクアーツ
16	技ゑ统べろ者	习得全部技巧アビリテイ
17	天运の冒险者	完全不记录通关
18	至高の冒险者	完全不使用魔法通关
19	孤高の武者	完全不使用技巧アビリテイ
20	夸り高き战士	完全不使用爆发技通关
21	血に饥えた讨代者	全部种族的怪兽杀掉5000只
22	武术の尊严者	全部系统的武器使用5000回以上
23	静かなる暗杀者	使用短剑系武器攻击敌人500次
24	伟大なる剑圣	使用剑系武器攻击敌人500次
25	万斩りの	使用长剑系 武器攻击敌人500次

续表

No.	称号名	条　件
26	百战炼磨の重战士	使用斧、棍棒系 武器攻击敌人500次
27	大地た揺るガす	使用大斧系 武器攻击敌人500次
28	魔たラ导师	使用杖系 武器攻击敌人500次
29	铁块た奋ラ神官	使用重棍棒系 武器攻击敌人500次
30	疾风の枪使い	使用枪矛棒系武器攻击敌人500次
31	天た仕留ある狩人	使用十字弓攻击敌人500次
32	豪腕の格厨家	空手攻击敌人500次

全道具表

名称	效果	解　说
キユアルート	HP50回复	可恢复体力的药草根,怪物倒下时大多可以得到
キユアバルブ	HP100回复	可恢复体力的药草球,游戏初期可灵活运用
キユアリキッド	HP150回复	可恢复体力的浓缩液,是受重创时的宝物
キユアノストラム	HP全回复	可恢复精力的药草根,怪物倒下时大多可以得到
マナルート	MP25回复	
マナバルブ	MP50回复	

续表

名称	效果	解　说
マナリキッド	MP100回复	
マナノストラム	全MP回复	
ヴエラルート	Risk25回复	
ヴエラバルブ	Risk50回复	
ヴエラリキッド	Risk75回复	
ヴエラノストラム	Risk全回复	
修道僧の试药	MP、HP100回复	雷阿蒙提修教士们传来的秘药
圣者の试药	MP、HP全回复	
炼金术の试药	体力、Risk25回复	朝都巴鲁那阴的练金术士做的试验药
魔道师の试药	体力、Risk50回复	旧时被认为是巫师所创的试验药
世界树の泪	麻痹回复	可愈体的世界树的树液
精灵の祈り	毒回复	精灵奥利亚斯与蛇王作战时调成的药
精灵祝福	麻木状态回复	固体花瓣中加入耗牛胆液所混成的药丸
羽虫の药酒	沉默状态回复	
妖精の羽	短时间移动速度、跳跃力提高	妖精们的奇妙药粉
霸王の灵药	STR数值提高	先朝巴连蒂阿王用的药，可将STR最大值上升数点
贤者の灵药	INT数值提高	欧洲七贤者送给约克思的药，可将智力最大值上升数点
龙骑士の灵药	AGL数值提高	以飞龙为马的骑士们爱用的药
圣母の灵药	HP数值提高	雷阿蒙提的神官给出征士兵的药
魔导师の灵药	MP数值提高	雷阿蒙提的巫师爱用的药
ウアーしンス	STR数值提高	
ブルーデンス	INT数值提高	
ゥオラーし	AGL数值提高	

续表

名称	效果	解　说
アウデンテイア	HP数值提高	
ウイルトゥール	MP数值提高	
千里眼	暂时可看清陷阱	
黄铜の键	打开特殊大门	羽虫の森～生远を望んをだ间～击倒アースドラゴン
黑铁の键	打开特殊大门	地下街东部～武器ガ违法に运ぴ出された间
白银の键	打开特殊大门	キルテイア神殿～绝望を揭た古代の礼拜堂
黄金の键	打开特殊大门	避难通路～崩坏した商店街(地下街西部)
白铜の键	打开特殊大门	羽虫の森东部
赤铁の键	打开特殊大门	忘わろわた坑道～罪に服した骑士のアトリエ
圣印骑士团の键	打开特殊大门	市街地西部～テイコラス川
宝箱の键	开锁	イアンメイデンlv.1～スパニッユ?テイコラー

全魔法表

魔法名	消耗MP	需要魔法书	解　说
ヒール	5	生命のグリモア	HP回复
リストレイション	3	软化のグリモア	麻痹回复
チドーテ	3	解毒のグリモア	解毒
ツシング	17	解咒のグリモア	诅咒状态回复
アランス	15	净化のグリモア	マヒ?毒?しぴ札回复

续表

魔法名	消耗MP	需要魔法书	解　说
ジェネラルヒール	20	命脉のグリモア	HP徐徐回复
ハーキユリアン	12	强壳のグリモア	对象力一定时间增加
ミゼラブルボディイ	12	强骸のグリモア	对象STR一定时间低下
インライテン	12	理智のグリモア	对象知力一定时间增加
ワイブルマインド	7	惑乱のグリモア	对象知力一定时间减少
インビゴレイト	12	俊敏のグリモア	对象素早一定时间增加
しイジーボーンズ	7	钝化のグリモア	对象素早さ一定时间减少
プロテクト	15	优悦のグリモア	对象武器防具性能一时增加
ァンプロテクト	7	钝磨のグリモア	对象武器防具性能一时低下
サイレントスペル	7	封印のグリモア	对象沉默
インバリドスペル	21	耐魔のグリモア	对象魔法1回无效
スタンクラウド	7	邪卑のグリモア	对象マヒ(麻痹)
フイクセント	3	停空のグリモア	地图中移动砖块暂时停止
デイスプペル	10	圣母のグリモア	魔法效果消失
アンロック	3	解锭のグリモア	开锁
マーク	6	刻印のグリモア	发现陷阱
アナライシス	5	解析のグリモア	表示对手的能力
フイクセント	3	停空のグリモア	地图中移动砖块暂时停止
デイスプペル	10	圣母のグリモア	魔法效果消失
アンロック	3	解锭のグリモア	开锁
マーク	6	刻印のグリモア	发现陷阱

续表

魔法名	消耗MP	需要魔法书	解　说
アナライシス	5	解析のグリモア	表示对手的能力
ルフトアタッチ	10	惠空のグリモア	武器の"风属性"一定时间强化
スパークアタッチ	10	惠火のグリモア	武器の"火属性"一定时间强化
ソイルアタッチ	10	惠土のグリモア	武器の"土属性"一定时间强化
フロストアタッチ	10	惠冷のグリモア	武器の"水属性"一定时间强化
ルフトガード	9	耐风のグリモア	防具の"风属性"一定时间强化
スパークガード	9	耐火のグリモア	防具の"火属性"一定时间强化

攻击系2

魔法名	消耗MP	需要魔法书	解说
ファイァーボール	25	炎弹のゲリモァ	火球
スピリシトサージ	28		圣灵之光攻击
バニシツュ	25		即死(不死系无效)
ドレインハート	2	吸精のグリモァ	敌HP吸收
ンリッドジョック	25	烈波のグリモァ	物理属性攻击魔法
ライトニングボウ	25	?	风属性攻击魔法
イクンシズム	22	除暴のグリモァ	神圣属性攻击魔法
イクスプロージョン	36144152l?	爆袭のグリモァ	物理属性攻击魔法
サンダーバースト	36144152l?	雷空のグリモァ	风属性攻击魔法

武具合成表

短刀

	名称	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	バトルナイフ	1	1	4	4	2	4	4	5	6	7	8	9
2	スクラマサクス		2	4	5	5	2	3	4	5	6	7	8
3	ダーク			3	5	1	6	2	3	4	5	6	7
4	キトニーダカド				4	6	7	1	2	3	4	5	6
5	ベシュカイァ					5	7	8	7	2	3	4	5
6	チンクエデイァ						6	8	1	6	2	3	4
7	クリス							7	9	1	8	2	3
8	ハットチェット								8	10	1	9	2
9	ククリ									9	11	10	9
10	バゼラード										11	1	1
11	ステイレット											12	1
12	ヅセマダハル												12

剑

	名称	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	バトルナイフ	1	1	4	4	2	4	4	5	6	7	8	9
2	スクラスサクス		2	4	5	5	2	3	4	5	6	7	8
3	ダーク			3	5	1	6	2	3	4	5	6	7
4	キドニーダガー				4	6	7	1	2	3	4	5	6
5	バシュシト					5	7	8	7	2	3	4	
6	チンクェデイァ						6	8	1	6	2	3	4
7	クリス							7	9	1	8	2	3
8	ハットチェット								8	10	1	9	2
9	ククリ									9	11	10	9
10	バゼラード										11	1	1
11	ステイレフト											12	1
12	ジヤスダハル												12

斧

	名称	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	スパタ	1	3	1	5	1	4	5	2	6	7	8	
2	グラデイウス		2	1	6	4	2	3	4	5	6	7	
3	レイピア			3	1	4	1	5	3	5	5	6	
4	ツョートンード				4	6	3	1	2	3	4	5	
5	フイランキ					5	7	6	7	2	3	4	
6	ツヤムツール						6	8	1	6	2	3	
7	ファルツール							7	9	4	9	2	
8	ショテル								8	1	8	3	
9	コラ									10	1	9	
10	コビス										11	10	
11	サムライブレード											11	

棍棒

	名称	1	2	3	4	5	6	7	8
1	ハンドァシクス	1	1	3	1	2	3	4	5
2	バトルァシクス		2	4	3	4	2	3	4
3	フランキスカ			3	5	1	5	2	3
4	タバルジン				4	6	4	6	2
5	チヤクマク					5	6	5	1
6	タバール						7	1	6
7	ブローバー							8	1
8	クレセント								8

重斧

	名称	1	2	3	4	5	6	7	8
1	ゴブリンクラジ	1	1	2	4	2	3	4	5
2	スパイクドクラジ		2	4	2	3	2	3	4
3	オニオンシェイジ			3	5	4	4	2	3
4	スチーリスパイク				4	6	1	6	2
5	チーニングスター					5	5	4	1
6	ウォーハンマー						7	1	5
7	ビシグハンマー							8	4
8	ブルメイス								8

重棍棒

	名称	1	2	3	4	5	6
1	ギサルメァックス	1	1	3	2	3	4
2	ラージクレセント		2	4	3	2	3
3	バンバーブレード			3	5	4	3
4	バルブリガン				4	1	5
5	ダブルレード					6	1
6	ハルベルト						6

杖

	名称	1	2	3	4	5	6	7
1	ランデヴェバ	1	1	1	2	2	3	4
2	カッツバルグル		2	4	1	3	2	3
3	スパイクドモール			3	5	2	5	2
4	グルームゥイング				4	1	4	4
5	ミョルニール					6	1	5
6	ファランクス						7	3
7	デストロイヤー							7
8	ブラッデイメイス							

弓

	名称	1	2	3	4	5	6
1	ウィザートグィブ	1	1	1	2	3	4
2	クレリックタイブ		2	4	2	2	3
3	サモナータイブ			3	5	5	2
4	シヤーマンタイブ				4	1	4
5	ビンョップブタイブ					6	1
6	ワイズマンタイブ						6

大剑

	名称	1	2	3	4	5	6	7	8
1	ガストラルボゥ	1	1	2	1	2	3	4	5
2	ライトクロスボゥ		2	4	1	2	3	4	5
3	ターグットボゥ			3	5	3	4	2	3
4	クインドラスボゥ				4	6	2	2	2
5	クレインクイン					5	5	3	4
6	ラッグクロスボゥ						7	1	6
7	ストーンバスター							8	3
8	ァルバレスト								8

盔

	名称	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	ブロードンード	1	1	4	1	2	3	4	5	6
2	バイキングソード		2	1	1	3	2	3	4	5
3	カタナ			3	5	1	4	2	3	4
4	ワルーンソード				4	6	1	3	2	3
5	スレイモァー					5	7	5	6	2
6	スキァヴォーナ						6	1	7	6
7	バスタードソード							8	6	1
8	ファルクス								9	7
9	ルーンブレード									9

胸甲

	名称	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	バンダナ																
2	ベイザードハット		2	3	4	6	7	4	6	5	6	7	8	9	10	11	12
3	ゥイザードイット			4	4	4	6	5	4	5	6	7	8	9	10	11	12
4	ボーンヘルム				4	6	6	4	7	4	7	5	6	7	8	9	10
5	チェインコイフ					5	7	7	4	9	4	7	5	6	7	8	9
6	スバングンヘルム						6	8	8	4	8	9	9	5	6	7	8
7	キヤバセット							7	8	9	10	9	8	9	5	6	7
8	サーリット								8	10	9	10	9	4	10	5	6
9	バルビューダ									9	11	4	11	11	4	8	5
10	バシニット										10	12	13	10	12	10	9
11	アーメット											11	12	12	8	1	14
12	クローズヘルム												12	14	13	10	12
13	バーゴネット													13	12	11	4
14	ホブロンヘリム														15	14	13
15	ロゼンジヘルム															16	14
16	ドレッドヘルム																16

腿甲

	名称	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	ジヤーキン																
2	ロングコート																
3	ウィザードコート			3	4	8	5	5	5	5	6	6	7	8	9	10	11
4	キュラッサ				4	6	5	6	9	5	7	8	6	7	8	9	10
5	バンデッドメイル					5	7	7	8	7	5	7	5	6	7	8	9
6	リングメイル						6	8	5	5	8	6	9	10	6	7	8
7	チェインメイル							7	9	10	5	10	6	10	8	6	7
8	ブレストプレート								8	10	11	12	10	11	13	5	6
9	セグメンテータ									9	11	9	11	5	12	9	12
10	スクールアーマー										10	11	5	11	6	13	5
11	ブリガングイン											11	13	11	12	10	13
12	ブレイトメイル												12	14	11	11	10
13	フリュートメイル													13	10	13	10
14	ホブロンアーアー														15	5	12
15	ロゼンジアーマー															16	5
16	ドレフドアーアー																16

手套

	名称	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	サンダル	3	4	6	4	5	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
2	ブーツ																
3	ロングブーツ			5	5	4	6	5	8	5	6	7	8	9	10	11	
4	サイクゥイス				4	6	6	4	7	4	9	5	6	7	8	9	10
5	ライトグリーブ					5	7	8	9	8	7	9	5	6	7	8	9
6	リングレッグス						6	8	7	9	9	8	4	5	6	7	8
7	フースカンプ							9	9	10	11	9	11	11	5	6	7
8	フースカンプ								8	10	4	10	10	5	12	5	6
9	ボレインガード									9	11	12	9	12	10	12	5
10	ジヤムボゥタイプ										10	8	11	11	8	13	4
11	ミサグリァタイプ											12	13	10	13	6	12
12	ブレイトレッグス												12	14	9	13	9
13	フリュートタイプ													13	11	10	12
14	ホブロンレッグス														15	4	13
15	ロゼンジレッグス															16	10
16	ドレシドレッグス																16

梦幻游戏机



游戏机保养与游戏迷保健

我们都是游戏迷,游戏迷每天脑袋里想的全都是游戏。但是在想着游戏之余,我们也应该想一想如何使我们的游戏系统总是保持最佳状态,如何能在娱乐之余保护自己的健康。

游戏机保养:

先从 PS 谈起:

从 1995 年开始,PS 到现在已经服役 4 年多了。一个光盘游戏机,使用时间长了,光头读盘不准是肯定的。不知谁家能有 1001 的机器,拿出来,让他读一读音乐,保证让你说"感觉爽极了"(全新的 1001 除外)。听着陪伴自己多时、声音嘶哑的 PS,心疼是肯定的了,我们应该做些什么? 哭,不能解决问题。从现在开始吧,精心呵护你的 PS。

➡ 虽然 SONY 声称可以尽你所愿,可以长时间地开机,但是我建议在你经过几小时奋战以后,让你的机器休息一会。

➡ 不要将 PS 机器随意地摆放在地上,粗心的人们会踩到它的。

➡ 不玩游戏的时候将机器关掉,强烈建议把插头也拔掉,保持通风,让它凉快凉快。

➡ 非专业人员不要随意地清洗光头,你的心是好的,但有时候这么做是会帮倒忙的。尽量减少机器的开盖时间,这样灰尘落在光头上的机会就少很多了。

➡ CD 脏了就该清洗一下,用柔软的干抹布沿着半径方向由内圈轻轻地擦到外圈。

➡ 可千万不要在开机状态下拔插记忆卡,这样做是在宣判

记忆卡死刑。并且有时候连主机也要陪葬。

➡ 尽量少用盗版盘……(这句话算我没说)

再谈 N64:

N64看起来好像一个小堡垒,不会轻易出故障。但是堡垒也有和外界连通的地方——卡槽。当有一天你的卡槽不能再与游戏卡很好地进行数据转换的时候,你的脸色恐怕不会比僵尸好看多少吧。所以,经常用能鼓风的东西清理一下卡槽还是需要你来做的。但千万不要用嘴,不要把你的唾液当成洗涤剂,它只会让卡槽生锈。

➡ 游戏机不是电脑,长时间开机不是个好的主意。

➡ 别将它放在地板上,你家的猫有可能将他当成是厕所。

新生的 DC:

DC是一部新生的主机,它硬件上的毛病目前人们还没有怎么发现。但是它软件上的毛病好像比硬件上的毛病更加明显(世嘉连呼:跑题,跑题!)。在美国人的眼中,DC的散热系统是目前机种中最好的。但是大家在打电玩的时候也要注意几点:

➡ 千万不要使通风扇堵死(主要是地毯絮、棉絮等),否则,再好的通风系统也会派不上用场。

➡ 在摆放主机时,使机器离墙面大概几厘米的距离,以便散热。

➡ 另外几点和PS的相同,不要碰GD光头,切切。

游戏迷保健:

保健分为以下几点:

1:手腕:

不知道大家有没有长时间打字而感觉手腕疼痛的经历,打电玩时,这个道理是一样的。使手腕完好无缺的诀窍是:使手腕经常处于不同姿势。实践表明,手腕的一个姿势的维持时间最好不要超过30分钟。所以,在游戏过程中,别忘了经常活动手

腕是对手腕最好的保护方法。

2:脊椎:

大家打游戏时都是坐着的吧。而且大多数人是坐在家里地毯上,抬头仰望电视柜中的电视。一个小时又一个小时,一个上午又一个下午,试想一下,几十斤的重量由脊椎承担着,并且几小时不动摇,感觉会是怎样? 啊……真的要得类风湿、肩周炎、腰肌劳损、脊椎变形了! 尽量找个空隙活动一下,对你的身体有好处的。

3:眼睛:

这一点我想大家都非常清楚吧。长时间将视线集中在电视荧光屏上,会造成眼睛疲劳,如果得不到及时的休息,就会造成各种眼部疾病。我的建议:在一个小时的游戏后,让你的眼睛放松 10 分钟。

4:大脑:

大家也许会对这个标题感到奇怪,但是别忘了一个问题:打游戏上瘾。而以上三个问题都因打游戏而起。如果自控能力不强的话,那么就会整天泡在游戏里,说成玩物丧智(志)也不过分。老师们反对游戏也是有据可查的。我建议大家心里留住这么一句话:游戏的确很有趣,但它只是业余时间的消遣品。

我不是医生,只是一个普通的玩家,我只想我的游戏生活既丰富又健康,"蓦然回首,还是啥事没有。"

PS 与 PS2

PS 保养大法

1. PlayStation 读取头的隔热方法

(据说机体背面编号为 55XX 的玩家不须作此工程)

先准备好一把十字把螺丝起子,一卷双面胶带(也可用间夹层为泡绵式),再来就是……洗净双手,准备动工!!

首先,使用十字把螺丝起子将机体背面的螺丝全数取出。接着小心地将上盖取出,记得将游戏片取出,以免您连根拔起,造成一生的遗憾。接着,把摇杆插入口面对着您,运用您灵巧的双手将 CD 读取座翻面,注意!! 千万不可让 CD 读取头有任何的碰撞发生,用指甲将 CD 读取座左下脚 BUS 连接基座的闸轻轻地往上扳,再将 BUS 线取出,以利施工。注意!! 拔 BUS 线的动作不需使用任何力量,请小心,勿造成任何损害。此时,您可将双面胶带之一面撕下,取出适量长度,择一方法,贴在原 CD 读取座的下方金片上,或者是贴在 CD 读取头(读取时会移动的部位)的下方。上述两种方法皆可以达到隔热的目的。接着恢复主机原状,试玩看看,如还有跳针情形发生,请加厚双面胶带的厚度,以利隔热效果的显著!!

2. PlayStation 的正确开关机方法

首先按一下 Reset 钮,再放入游戏片,盖上盖子,按下电源钮即可!!

PlayStation 的正确关机方法

首先按一下 Reset 钮,接着立刻按下 Open 钮。此时,您可清

楚地看到CD片的旋转逐渐由快到慢,终至停止。再将游戏片取出,按下电源钮关闭电源,可看到CD读取头已归回原位。注意!! 如果打开盖子时,CD片是立刻停止的,代表按Reset和按Open之间的间隔过长,请缩短两动作之间隔时间,以达到正确地关机,保护您昂贵的读取头。

PS:如果要重玩同一片游戏时,请连按两下Reset钮,否则上述动作……做了也是白做!!!!!!!!!!!

3.**不耐用的PlayStation读取头**

PS的读取头的确是不耐用(5500型以后的我就不知道了)。SONY公司可能是想赚取维修费吧! 虽然5000型的长条齿轮改用金属制,实际上金属下方与沟摩擦的东西还是塑胶的(两个方形的塑胶块),1000型及3000型3050型更差了,用的塑胶非常容易磨损,不相信可以拆开看,以马达在下为准,左边支撑臂与沟摩擦的一点,本来下面是平的,用久了会渐渐凹陷(提供一个方法用模型用塑胶补土补回来),读取头与CD片的距离便加长,使得读取不正确,除了定时加润滑膏外还有什么办法呢?

如果你的ps开机要倒转才会读取资料啊!! 如何用泡绵法修理呢?

去买双面胶,中间夹一层泡绵的那种,把双面胶贴在CD读取头会移动的下方,目的是要把读取头垫高。

你的PS需倒着玩吗? 动画声音会迟钝吗? 有些片子读取不易吗?

基本上你得换个新的激光头了!

我先说一下换新的头的优缺点吧!

如果店家换给你的激光头是整座的,也就是你打开盖子后那整个CD座连转动马达全都换,这样换是最好不过了,保证跟全新的PS有的拼! 但也有店家只单单换那个激光头(就是会跑来跑去的那个),效果是有限的。为何有限? 因为PS之所以久

了会读取不到资料,主要的原因是磨损。只要你的 PS 是 1000、3000、3500 或早期 5000 都会有这情形!

而磨损又分上磨损与下磨损(上磨损就是激光头,下磨损就是轨道)。而如果只换上面的激光头的话与原本的距离还是有差!距离有差表示还是有一些较烂的片子读不到!

如果你的原装记忆卡,里面的记忆突然消失了,那么原因可能是:

1.如果是完全消失,用游戏也没办法读取,那就没救了。

2.如果没有完全消失,只是没法用主机在开机时侦测记忆卡里的记忆,但可以用游戏读取记忆的话,那还有办法。

就是去买一块 SONY 公司出的游戏,叫做“WILDARMS”(中文名字忘了),利用这块游戏的 MEMORYCARD 功能来做记忆卡的管理(COPY、删除等等)就可以了,根据电玩店老板的说法,这是常有的事,但是发生在台制的卡上的机率比较大,所以原装卡也不是代表就不会发生。

我的经验是刚买来的新卡较容易发生这种问题,用久了自然就好了,所以一次买个两块卡来用,重要的档案一定要做备份,以防万一。

PS2 大事记

1999 年 2 月 15 日　日本报章传出关于 PS 后续机的消息,“PLAYSTATION 后续机,采用最新技术的梦幻主机诞生”,公布 PS 后续机将采用 128 位的 CPU,最大多边形生成力为每秒 5500 万个,同时,采用 DVD 作为存储媒体,支持 MPEG2 等等惊人的数据,令 PS 后续机成为众人注目的焦点。

1999 年 3 月 2 日　SCEI 在东京召开发表会,会上正式公布了 PS2 所使用的 CPU 为 SONY 和东芝共同开

发3年之久的采用0.18制造工艺的300MHZ处理器，可兼容PS的游戏，操作系统为LINUX。没有决定发售价，只说会在10万日元以下。没有公布具体发售日期，只说预定2000年3月。当时的感觉是PS2是一台超强的主机，可以即时生成"玩具总动员"这样的电影。会上也展出了一些由PS2即时生成的画面，给大家留下最深印象的就是PS2即时演算的FF8中舞会一场的动画。GT2000的首次公开画面和永濑丽子的画面也令人在场观众叹服。

1999年4月1日 SCEI人事变动，由久多良木健担任SCEI社长一职！

1999年5月12日 世界最大级别的TVGAME展会E3大展召开！许多新的软件在会上展出，PS2也展出了一些PS2的游戏DEMO，同时会上也展出许多其它主机的新作，如PS的"生化危机3"、N64的"超级玛丽RPG2"等。

1999年5月27日 首个PS2游戏的游戏画面公开，那便是ARTDINK的"A列车6"了，这是一个以开发铁路、发展交通为主题的模拟游戏。ARTDINK同时表示这款游戏将和PS2主机同时发售。公开的游戏画面虽不算非常惊人，但也体现了PS2强大的硬件素质。同时公布的还有"装甲核心2"也在开发中，但没有画面公布。

1999年6月9日 久多良木健社长公开表示PS2将在1999年的秋季东京游戏展上露面，这将是PS2首次揭开它神秘的面纱。大家都急于想知道PS2主机到底长个什么样子。

1999年7月9日 第二款PS2对应游戏发表，那

就是KOEI的"决战"！光荣公司声称制作此游戏的制作费用高达10亿日元！画面中300个以上的角色同时以不同方式动作，真实场景充分体现了PS2的强大，令观者无不惊叹！

1999年9月10日　NAMCO也发表了他们制作中的PS2游戏，那便是当时被称为"新山脊赛车"的"山脊赛车5"和"铁拳TT"了，RR5的游戏画面比"决战"更为惊人，车体的光影效果令人眩目，场景也空前华丽。NAMCO的新作公布，对于PS2的声势有着极大的影响。

1999年9月13日　SCE正式发表"PLAYSTATION 2"！决定名称为"PLAYSTATION 2"，简称PS2，以前一直是以"次世代PLAYSTATION"来称呼PS2的。同时也公布了PS2的外观，横放竖放两种放置方式让大家倍感新鲜。8M记忆卡、DS2、DVD回放机能等细节也同时公布，会上宣布PS2的发售日为2000年的3月4日，发售价格为39800日元！

1999年9月17日　1999年秋季东京电玩展召开！由于SONY在会前曾经说过PS2会在此会上亮相，为了一睹PS2的风采，这次展会火爆异常，三天的总访客达到16万以上！SCE展出了30多台PS2主机和14款游戏，并提供了"铁拳TT"和"GT2000"给玩家试玩。"铁拳TT"游戏中场景之复杂，"GT2000"中蒸腾的热气都给了玩家难以磨灭的印象。

1999年10月22日　NAMCO再次发表开发中的PS2游戏"山脊赛车5"和"铁拳TT"，并宣布这两款游戏将在3月4日和PS2同时发售！

2000年1月18日　SONY正式公布了官方网站

PLAYSTATION.COM，并表示届时可通过该网站在线订购PS2主机。在这个网站上订购均可获得价格优惠，令玩家期待度急升。

2000年1月29日　令人震惊的消息，SQUARE同时公布了FF9、FF10、FF11！除了FF9是在PS主机上外，FF10和FF11都会是PS2的游戏。以前一直谣传的FF新作会移植DC的谣言不攻自破，有了PS2上FF的保证，玩家对PS2的信心更加坚定。

2000年2月18日　PLAYSTATION FESTIVAL 2000展会召开！这次是PS2发售的最后一次造势动作，会场上提供了500台PS2及大量游戏供试玩。SCE也在会上表示"PS2的生产非常顺利，完全可以在3月4日准备足够的PS2供大家购买"。同日开张的PLAYSTATION.COM网站也火爆无比，在网站开张的第一分钟就突发数万的访问量，造成网络速度急速下降，据统计，网站的访问量最高记录达到一分钟内40万到50万人！

2000年3月4日　PLAYSTATION 2主机正式发售！

目前所知支持PS2的厂商甚多，有SQUARE、NAMCO、ENIX、KONAMI、ASCII、BANDAI、CAPCOM、HUDSON、KOEI、TAITO、TAKARA、TECMO等等。可真是令人无法小看的软件阵容，DREAMCAST发售半年前好像没有这么多软件厂商肯支持它吧？PS2的魅力由此可见一斑。可以相信许多游戏都会和PS2发售时同时出现，因为现在大部分游戏的开发都已经接近完成！

DC研究

Dreamcast主机性能介绍

中央处理器: 日立SH4128bitRISC(内藏绘图引擎)
工作频率: 200MHz/360MIPS/1.4GFLOPS
绘图芯片: NECPowerVR2/每秒300万个多边形表现
声音芯片: YAMAHA Super Intelligent Sound Processor(内含32bitRISC处理器)
XG音源: ADPCM/PCM64路音源输出
主记忆体: 64MbitSDRAM * 2(16MBytes),内藏时钟
作业系统: WindowsCE DC专用版(支持DirectX标准)
光驱: 1GDisk最高12倍速特殊规格高密度CD-ROM
最大颜色数: 16,777,216色
Modem: 内藏式33.6kbpsModem(通讯协议v.34)
控制器: 目前暂定有红、黄、蓝、灰四种颜色
记忆卡: 具备液晶游戏机功能之4MB记忆卡(选购)
主机重量: 2Kg
主机尺寸: 195mmx190mmx78mm
发售日: 1998年11月27日
价格: 2万~3万日元

标准配备专用控制器、AV连接线、AC交流电源线

中央处理器SH-4:内藏128bit图像晶片RISC-CPU

(动作周波动数200MHZ360MIPS/1.4GFLOPS)

这次SEGA Dreamcast的中央处理器还是使用由日立制造所

所研发的SH系列，上一代主机SEGASaturn是使用SH-2，SH系列到目前为止只有四种。第一就是原先的SH7034，再来SH-2、SH-3，而现在就是SH-4。目前这SH-4有360MIPS!! 什么是MIPS?? MIPS就是Million Instructions Per Second，中文翻译就是以百万为单位，而在一秒内可执行的指令个数。而以前的呢？

SH-1=20MIPS

SH-2=30MIPS

SH-3=100MIPS

SH-4=360MIPS

大家可能有点迷糊，SH-4其实是一颗内部采用32位元处理的中央处理器。目前的家庭游戏器没有必要使用64位元或更高更大量的处理晶片，因为电玩毕竟是电玩，目前根本就不需要如此大量的高精度资料。所以只要善加地使用16或32位元的晶片，也可以获得很高的水准，也因为这颗晶片的动作周波动数高达200MHZ才是这部主机获得高水准演出的主要原因。

另外，大家可能会问？什么？才32位元？那为什么叫做128bit？没错，这个晶片的确是32位元，也是128bit。但这是代表3D点距阵演算器，是用来作3D多边形座标计算，而它的演算能力则高达1.4GFLOPS!!!! 什么？GFLOP是啥？GFLOPS就是G=GigaByte，FloatingPointinstructionPerSecond，中文翻译就是一秒内可处理的浮动小数点能力(俗称浮点运算)，而前面G则代表Giga(1G等于10的九次方)。

图像晶片PowerVR2(CG描绘性能，300万个多边形以上/sec)

这次使用在Dreamcast主机上的图像晶片是NEC与英国VideoLogic所共同研发出来的PowerVR2。PowerVR2可以在一秒内执行三百万个多边形以上的CG描绘性能。而且还有许多特殊的效能。请参照如下。

- BumpMapping 凹凸形成
- Fog 雾
- Alpha - Blending 半透明
- MipMapping 图像映射
- Tri - LinearFiltering 三重线过滤
- AntiAliasing 抑制突出
- EnvironmentMapping 环境反射
- SpecularEffect 光反射效果

PowerVR2 有一项独特的功能,叫做"VQ 纹理压缩"。这种压缩技术,可以将纹理图像放到 RAM 内,通常可以将一般的图像压缩到八分之一那么小,而且跟原画的品质没有差别,因为压缩后可以放入 RAM 中,体积又小,运作的速度也比一般的传输速度快上好几倍。

声音晶片 YAMAHA 超智慧声音处理器 - 32bitRISC - CPU

此声音处理器使用的是 ADPCM 音源,而且内藏了一个 32bitRISCCPU。而上面登录了 384 种音色中,最多可同时经由 64 个音轨进行发声。过去 YAMAHA 也有在 MD 和 Saturn 上制作音源晶片的设计。

数据通信 V34(33.6BPS) - 支援 V42 以及 MNP5

从以前到现在,有通讯设备的电玩机器不少见,但也没有见到一个真地能够成功通讯的例子。而 Dreamcast 是设定内藏数据机,在日本也已经做好了相关网际网络站台的建设,可见得这部机器的良好通讯功能。

虽然 Dreamcast 规格书内写着"v34(33.6bps) - 支援 v42 以及 MNP5",但许多玩家却不晓得那是什么意思。首先我来说明一下"V.34",这是 ITU - T(国际电器通讯标准),锁定出之 V 系

统的一种规格。而规格可算出是28.8Kbit或是33.6Kbit,所以V34=33.6Kbit传输速度。而支援的V42则是进行数据通讯时来修正错误的方式。最后的MNP5,这是美国Microcom公司所订定之错误修正的一种通讯协定,等级是从1到10级,而这个MNP5代表的是等级五。

系统软体 Microsoft(R)Windows(R)CE **订制板**

Dreamcast这次的作业系统(OS,OperatingSystem),是向Microsoft微软公司所特别订制的WindowsCE作业系统。此版本的WindowsCE将原本必要的记忆体大小给减少,也加上Windows上DirectX5API的功能。这个功能将带给程式设计师在程式设计的时候可以减轻一部分的负担。所谓API就是OS和资料库等基本软体所作成的应用程式,在Dreamcast而言就是游戏软体。Dreamcast专用之WindowsCE所支援的DirectXAPI内容有:

DirectDraw2D图形管理

Direct3D3D图形处理

DirectPlay即时通讯

DirectInput周边管理

DirectSound声音控制

DirectShowMpeg1支援

而这个系统将一些不需要用到的东西都删掉了,如对话方框,选单方框,图形按钮和桌面画面等。而因为在这种作业环境下制作游戏,做出的品质应该相当不错。

光盘功能 12倍速CD-ROM(**最小6倍,最大12倍**)

现在流行的游戏机,如PS,SS都是由CD-ROM做于媒体储存。而光盘机的速度及容量将会是玩家们所关心的问题。Dreamcast所使用的光盘片跟一般的CD不一样,这次使用的是

GD-ROM。这个GD-ROM的容量比一般的CD容量大,大约有两倍左右。一般的CD有650MB,这个GD却有1000MB左右的容量。

而为什么速度上有最小6倍以及最大12倍的说法呢?通常不是都一样?这个问题算是个比较专业的问题,因为光盘机有两种读取方式,一种是CLV,另外一种是CAV。若清楚一点地来说,两种读取方式有一点点不一样。光盘片分内圈以及外圈,所以用这种方式读取时外圈可以测到12倍速,而内圈则测到6倍。

Dreamcast周边介绍

VMS = VisualMemorySystem 视讯记忆系统

SEGA这次大概学会了PS的市场策略,也开始在这一代的新主机上设计了小容量、小体积的记忆卡。但此记忆卡最大的不同就是拥有一个视窗,可以在屏幕上随心所欲地调整记忆卡内的内容,此种的系统就叫做VMS。而VMS内部基本上有时钟的功能,而某些特定的VMS如GodzillaVMS就拥有小游戏,如电子鸡的小型培养类游戏。也可以在游戏软体上转录一些游戏至本身空白的VMS内。VMS也可以透过主机本身、网络,以及对方的VMS进行双方资料互通。

Controller = Dreamcast专用3D手把

此款遥控器的设计相当地不错,但唯一缺点就是Start钮的分配,通常人都比较难按到。这个遥控器上的3D类比式摇相当地好用,但如果手指出点汗可能感觉上会蛮滑的。这次的改善应该是继Saturn版本的3D类比式摇,而按钮方面将原本的八钮,换至四钮,以及L&R两钮,总共六钮。而配线方面也有点不同,其他的电视游戏器手把的配线通常是从手把上方连至主机,

但 Dreamcast 的把手则是从手把下方连至主机,但玩家也可以将配线往后拉至手把后方的安置孔内,也就变成了由上方连至主机,实在是相当有趣。

ArcadeStick = Dreamcast 格斗专用大摇杆

SEGA 这次出了 DC 又出这么多诱人的周边,想必玩家们都很想把所有周边买回去吧。现在市面上的大型摇都蛮难控制的,之所以才会去买台制摇来用。这次 SEGA 出的这一型,是专门用来玩格斗或动作游戏的,因为 DC 手把上面的主钮只有四键,而这个摇上有六键,上方有一个开始钮。非常地好用,值得花钱买来使用。有一点很特别的就是,这机器也可以插 VMS,所以有点大,蛮占空间的就是了。

Keyboard = Dreamcast 专用键盘

目前 SEGADreamcast 的功能相当地多,DC 主机本身就内建数据机,可由软体的辅助让 DC 的玩家在家中也可以上网游览,或着进行其他与电脑资讯息息相关的动作。这个 Dreamcast 专用键盘,跟普通的电脑键盘不太一样,他的空白键明显地比通常的小了点,而空白键左右则填上了其他功能的按键。而右边的九宫格数字按钮键也没有,可见这个键盘实际上是非常轻巧的。

SteeringWheel = Dreamcast 专用赛车方向盘

是一个坑钱的周边了,SEGADC 专用方向盘。因为各位玩家都知道,SEGA 著名的冠军杯赛车第二代就要出了,SEGA 当然要趁这机会,也搬个方向盘出来赚赚钱啦。现在看到的这款黑色方向盘是目前最新的,往后还会有同样款式,但不同颜色的方向盘出现,各位也应该跟我一样想买个白色的吧。而这方向盘底有个支撑器,可以支撑整个方向盘,不至于滑动,感觉跟外



面的比起来毫不逊色!

PuruPuruPack = Dreamcast 专用震动包

装了这个震动包,玩 Dreamcast 的游戏就有了更多的临场感。目前几乎 ACT、RCG 等等动作的游戏都有支持这部 Puru 震动包,但不一定每款游戏的震动方式都一样。

LightGun = Dreamcast 专用光线枪

使游戏临场感倍增的光线枪,DC 这款光线枪设计得颇为独特,大家可看到后部有一个插槽,那是专为震动包预设的,想象一下在游戏中被敌人击中时也会震一下,那该是多么爽的感觉。

FishingRod = Dreamcast 专用钓竿

现在还没有上市呢,该怎么说呢。希望能够与光线枪一样,还可以插入震动包。目前软体列表上只有霸王鲈钓赛对应。

AsciiMissionStick

用途:玩模拟飞行游戏的专用手掣,同样备有扩张卡插口,供插上 VM。右边设像滑鼠的 Analog 掣,掣上更设 3 个按扭。

对应游戏:AeroDancing——FeaturingBlueImpulse 等

NeoGeoPocket - Colour(NGP)

用途:由 SNK 开发的独立彩色手提游戏机,但可接驳 DC,以扩张 DC 的游戏性,使 NGP 及 DC 的对应游戏产生更多变化及扩展空间。对应游戏:CoolBoarders,KingofFightersR - 2 等。

Pop'nMusic 专用控制器

用途:在玩音乐游戏"Pop'nMusic"时,可利用控制器上的 9

个按扭依游戏画面落下的音标位置按下。此控制器完全仿照电玩版制作。

对应游戏:“Pop'nMusic”

VGABox

用途:把 Dreamcast 的影像透过电脑输出,而游戏画面将会大大提高,表现出 DC 的“真正画面”。

对应游戏:“GodzillaGenerations”、“VirtuaFighter3tb”等。

金手指怎么使用?

如果只是 GameShark/ActionReplay 的话,用法很简单:

1.将金手指卡插在 ps 后,开关扳向上。

2.确定卡有插好后将 ps 启动,会进入一个 GameShark/ActionReplay 的主画面。

3.选 selectenhancement

4.选 newgame

5.输入游戏名称之后,按 X,选 Save 退出。

6.同理以此输入其 master - code(如果有的话)和你要的 new - code

7.输入完毕后以○将需要的金手指启动(highlighted/on)

8.之后按 start,选 startgamewithenhancement

如果你需要的码已经存在卡中,步骤 4,5,6 就可以直接跳过,嗯,大略就是这样,顺便提醒你稍微读一下说明书吧,因为金手指卡是很脆弱的,需要您小心的照顾!

激情跳舞街


TRUE KISS DESTINATION
Dance Dance Space
(C)1999 KONAMI & KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO

DDR　劲舞革命

你知道世纪之交最火爆最成功的音乐游戏是什么吗？不知道？弟弟啊，常回家看看吧，也许你家的小弟弟正嫌老妈少生了两条腿呢。

左三跺，右三跺。脖子扭扭，屁股扭扭。大家一起来玩跳舞机^-^

欢快的节奏和舞步让人只恨老妈少生了两条腿！

青春跳动，闻机起舞。

激情跳舞街，尽情地表现自我，甩甩头、挥挥手，像迈克·杰克逊般潇洒，像秀兰·邓波儿一样可爱，围观的人越来越多，欢呼声，赞扬声，闪光灯频频亮起，一颗新星在这里升起，紧接着一位导演邀请我参加他们的晚会，客串主持，这是我梦寐以求的，小朋友纷纷让我签名留念，我毫无架子，一位英俊的男士，走过来，轻声问我是否可以送我回家。啊！跳舞机，我的梦想实现了。



DDR，这样可爱的弟弟啊。

DDR 的全称是：

DANCE DANCE REVOLUTION,中文名称是:“劲舞革命”或“劲舞革新版”。

DDR是日本著名的游戏公司KONAMI开发的新概念性游戏——音乐类游戏的代表作。他从根源上打破了游戏只用手来玩的概念,一种全新的游戏理念就此诞生。真的可以称为一次“革命”了。

现在我们可以玩到的DDR分为3种:

1.游戏厅大型街机。软件有:DDR、DDR-2MIX、DDR-3MIX、DDR-SOLO 2000。KONAMI公司(日本音乐游戏始祖)的原创大型街机,目前各游戏机厅内的机台大多为其仿制品;

2.SONY-PS家用游戏机。软件有:DDR、DDR-2MIX、DDR-2MIX APPEND CLUBXERSION VOL.1(俱乐部版1)、DDR-2MIX APPEND CLUBXERSION VOL.2(俱乐部版2)、DANCING STAGE:TRUE KISS DESTINTION(小室哲哉音乐)(以上是常见原创软件,张惠妹版,郭富城版等改造版未列入)。利用游戏机接在电视上,SONY的PS游戏,移植度高,CD音轨效果好,配上高档电视及音响设施后效果极度劲爆,更胜街机,跳舞毯就是由PS游戏所兴起的;

3.家用电脑移植版。接在电脑上,版本很多主要移植于PS版,还有不少玩家原创,更新快编辑功能,交流功能更加强大。PC机由于小屏幕彩显和小型PC音箱表现力有限,因此效果是以上几种中最差的,基本“找不到感觉”;

此外,由于跳舞游戏的普及和巨大的商业潜力,现在还出现了一种专门的跳舞游戏机,似乎是游戏VCD那一类的东东,旁门左道,东拼西凑的杂类机器,基本不属专业舞民的考虑范围之内。要成为DDR真正高手,先要认清DDR机的种类和它内幕。现在的大型电玩市场上,DDR机体有两种:原装版和组装版。原装版很少见,但在天津、上海等地大规模游戏厅里也有不少,

如果是较先进的 2MIX 和 3MIX 的原装混合机，一定让你爽呆了。至于最新的 SOLO2000 笔者至今还没玩到。常见的原版机是 DDR1.0 版和 1.5 版。

至于组装版的 DDR 机可以说是到处都有了，组装机是由 PS 机改造成的，外形框体是按照 DDR 原装机仿造的，可以以假乱真，但工艺比较粗糙，踏板感觉和原装机差别较大，机体内没有游戏主版，而是一台改造了的 PS 机和一台功放机。软件来源自然是 PS 盘了，也就是说组装版街机，实际就是一台放到街机厅里的 PS。由于组装机比较便宜(大约 3 万一台)，中小型游戏厅可以买得起，于是就风靡起来，中低档游戏厅里已经很普遍了。组装机上的软件大多是 PS 上比较流行的 DDR 和 DDR－2MIX，要注意有一种改装版的乐曲是变奏的，和 PS 软件中的乐曲不一样，但舞步相同。这种曲子跳起来很别扭，笔者就在张惠妹的一首抒情乐曲的伴奏下跳了一只激烈的 PALANORA180……有的组装版的难度被老板设定的超高，一旦出现两三个 MISS 就 GAME OVER 了。不是我不明白，是老板心太坏。

游戏迷们常说，现在的游戏越来越难做，越来越复杂。可跳舞机是个反例。简单的不能再简单！但为什么越来越多的人喜欢上她呢？我想有几个原因：首先她打破了游戏只是用手玩



的特点，她可以手脚并用，这非常符合我们年轻人好动的需求；其次，她具有大众化，不管是男女老少都喜欢她，因为在现代城市里，活动的空间太小了，但跳舞机只要很小的空间就可玩的痛快，并且价格比室内健身器要便宜好多，何乐而不为呢？

游戏主要用两只脚来玩（只要你不怕丑，也可以用手），玩家站在跳舞机上，面对屏幕上的箭头（箭头共分上下左右四个方向）。当箭头上升至屏幕顶端的指定位置时，踩在脚下相应的位置，当然，要合拍。所以玩这个游戏时你会感到非常刺激，就像真的跳舞那样，当你随着节拍跳动的时候，就知道为什么那么多人如此迷恋这个游戏了！

如果输入的指令和箭头提示的不一样，没有踩对，你的能量计（屏幕左上方的红格部分）就会减少，当能量完全减去就代表你已经 GAME OVER 了，就会被赶出游戏，并且会听到一些十分难听的音效。如果你正确地输入了指令，便能够得到“Perfect”或“Great”的等级，如果这两个等级连续出现，画面上将出现“Combo”的字样，你的分数也会倍增；不过，当“Good”、“Boo”或“Miss”出现的话，你的 Combo 分值就得重新计算。另外，游戏中的歌曲有难度上的分别，歌名下面“大脚板”的数目越多，就表示难度越大，一般每首歌都有高、中、低三种难度选择。跳舞



机的屏幕两边各有两个灯，当你跳的时候，它们就会亮，颇有一种置身舞台的感觉呦。还有，看到那两个大音箱没有，这可是街机的灵魂呀，要不是这个，DDR就要逊色不少了，很多人都会听见这个魄力十足的音乐而围观过来，看着你跳大大满足了人们的表现欲。而且是可以双人玩的，玩得好的人可以带一些新手。只要有一个人还有血，另外一个人就也能持续地玩，很多玩得好的人还能借此认识MM，怎么样，动心了吧？快去先下载一个DDR的模拟在家尝尝鲜吧！

玩DDR的事前准备

跳舞毯：顾名思义，就是跳舞用的垫子，既然是DDR专用的，一定少不了上、下、左、右四个箭头按钮了，当您踩在跳舞垫的箭头上时，游戏中的箭头便会有反应（当然，您必须保证跳舞垫与主机连接正确，并可以使用）。

大型机的跳舞垫：如果您玩过大型机您应该知道它的样子，一块很大的空心钢板，上面嵌有8个塑料按钮，当您踩在按钮上时，底部的灯便会照亮，而且按钮有着一种弹性，跳舞时的感觉Very Good！

家用跳舞垫：它可没有大型机跳舞垫那么笨重巨大（废话！），也没有灯亮，不过最大的优点就在于携带和收藏的方便，由于它采用一种类似尼龙的材料，所以既坚韧又有良好的可折叠性。它最大的缺点就在于……（自己试试就知道了，Xixi）家用的跳舞垫有数十种，最早的只有六个键（上、下、左、右、start、select），如今大多都是10键的了。而且有日产的、港台产的、甚至还有国产的，建议买日产的，因为日产的跳舞垫材料好韧性强，看上去比较挺刮，相比之下国产的看上去就有点皱。价格么大约在60元～90元RMB之间，一般一块跳舞垫再加一根PS－PC转接口大约75元RMB左右，如果你够精的话还能让老板送

你一张 DDR 的游戏光盘(当然是 D 版的啦)和驱动程序。

时下电脑上使用的跳舞毯都是改装自 PS 的,只是把 PS 的线口改成了电脑的打印机线口,所以两者基本上没有什么分别。我们在使用的时候只要把它连上电脑,再安装专用的驱动程序就 OK 了。

头:头部随音乐有节奏地摆动能够增加玩 DDR 的投入感,但头发长的朋友特别是女玩家要注意摆动头部的时候不要太激动,因为有可能被散乱的头发挡住视线(而且也不太美观);解决的方法是戴一顶帽子或把头发束起来。

眼:如果你是 DDR 的菜鸟,你的眼睛一定要牢牢盯住不断出现的箭头;如果你自以为能够把所有的箭头顺序都背下来的话,那么你就把目光移向在一旁喝彩的观众身上吧!

口:原则上大部分的玩家在游戏的时候都用不上这个器官,但有两种人比较例外:一种是天赋乐感,能够把这么绕口的歌词边跳边唱出来的人;另外一种是患有先天性呼吸道衰竭的玩家就极度需要借助这个器官帮助增加体力。

手:潇洒的手部动作能够让你在跳舞的时候更显魅力,但当然也有引起反效果的例子,所以使用的时候要特别小心。而在实战中倘若能够不时以手代替脚输入指令的话,一定会很 COOL 哦。

脚:对于使用跳舞毯的朋友绝对是最重要的部分,一般情况下都会很累,为健康着想,笔者并不建议大家在一天内玩多次。值得注意的是在家玩 DDR 的你千万不要穿鞋子,因为跳舞毯的构造比较脆弱,经受不起这种"毁灭性"的打击。

身:经过连日来对 DDR 进行地狱式的测试,我们发现能够连续完成三首歌而没有流一滴汗的人不是怪物就一定是汗腺分泌出现严重问题;对于后者我们强烈建议尽快去看医生,而前者就……总而言之,跳 DDR 是一种比较消耗体力的娱乐活动,最

好在跳舞前准备一条毛巾来擦擦汗,这样子对玩家的健康是有好处的。

心:纵使你在DDR上有足以“称霸舞林”的实力,但千万不要过分炫耀,更不应该把其用在不正当的用途上;因为DDR毕竟只是一种游戏,倘若怀着平常的心态去看待,也不失为一种非常好的休闲减压方式。

DDR的步法介绍:

1.基本步法:

“关东”步(因为此步法起源于日本关东):方法是重心脚或比较不灵活的那只脚总是停留在某个箭头上,只使用比较灵活的那只脚踩地毯。

优点:命中率奇高,容易得到Combo,而且体力消耗也比较少。

缺点:“惯用脚”的疲劳度上升较快,舞姿相对起来也不太优美。

“关西”步(同理,因为此步法起源于日本关西):方法是在单向输出的时候总有一只脚停留在跳舞毯的中心位置,利用小跳跃来增强跳舞时的节奏感。

优点:在音乐节拍慢的时候也能保持较强的节奏感和较高的命中率,舞姿看起来也相当有青春的气息。

缺点:连续的小跳跃要消耗很多的体力,而在箭头连续出现的时候容易出现失误。

“自由”步:舞步没有一定的规律,完全按照自己的意愿来进行。

优点:接近真正意义上的“跳舞”,舞姿也比较华丽;加上是非限制性的步法,重心脚经常变换的关系,所以跳起来的时候是不会太累的。

缺点：除了命中率不高外，下脚的位置选择不好的话动作可能会比较散乱，其后果轻则引来在场观众的倒彩，严重者请小心迎面飞来的投掷物。

"十字游走"：基本上是"关东"的改进型，（天骄）方法是踩完箭头的脚停在刚才的箭头上，用另外一只脚踩下一个箭头，如此循环下去（关键是换脚的时候位置要选择好）。

优点：很 COOL 的步法，在一些大型游戏中心里的玩家大都使用这种步法；因为这个方法跳起来很有真正"表演"的感觉，而且由于跳跃的动作极少，给人以潇洒感觉同时又能够节省体力（如果熟练了之后，命中率也不差哦）。

缺点：还是那句："换脚的时候位置要选择好"，不然的话动作会比较难看。

2.特殊的表演方式：

□以跳舞毯上人物的动作来作为一首歌的 FINISH，比普通的收招要来得潇洒。

□在出现"←←←"这样的指令时以极快的速度用两脚交替完成。

□在出现"↑→↓←"这样的指令时以走路的方式完成。

□用一只脚的滑行来进行类似"↓→"和"←→"这种的指令输入，要点是滑行的速度要因不同的歌曲节奏而改变。

□当像"←↓"这样的指令出现时用膝盖跪在地上同时完成两个符号的输入，虽然真的很酷，不过会很痛哦，要小心使用。

□在某些歌曲的最后以倒立的方式完成"←→"指令的输入，一定会吓坏两旁的观众。

3.特殊的 DDR 玩法：

□用跳舞毯来玩格斗游戏，输入"波动拳"或"升龙拳"这样的指令来练习步法的确能够使你的 DDR 水平在短时间内提高。

□把 DDR 里面的符号顺序全部背下来，然后以面向观众背

对屏幕的方法演示。

□一边听其它的歌曲一边跳 DDR,考验自己的集中力。

娱乐时应注意的事项

1.考虑跳舞场所

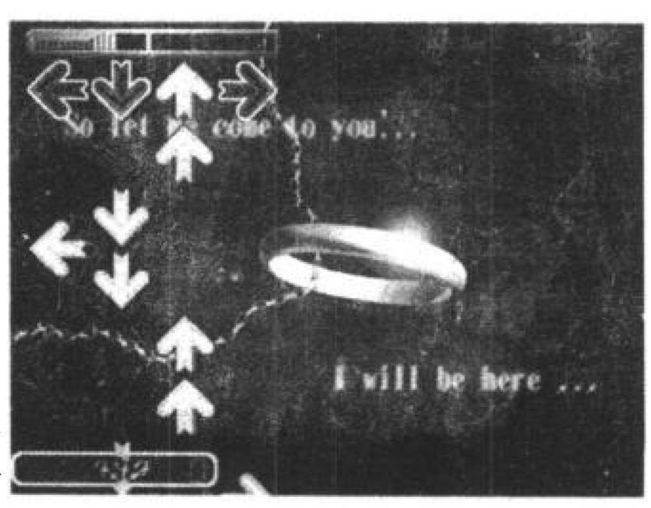
由于 DDR 是跳舞游戏,所以动作激烈是很自然的事,由于日本住宅的结构与我们不同,所以会发现过大的跳舞垫家里难以摆放……另外,尽管费劲心思才将跳舞垫摆放到位,但请在游戏前确认周围没有易碎品和危险物。如果因游戏而受伤就会失去游戏的意义了。所以,舞前的确认工作是很重要的!

2.防止跳舞垫偏移

由于家用跳舞垫的表面为防滑而故意制作得有点粗糙,但其背面却很光滑。因此或许会发生因动作激烈造成跳舞垫的偏移,从而踩错位置的现象……但是如果您使用捆绑在一起的固定住的跳舞垫的话,则可充分防止偏移现象的发生。如果这仍然不行的话,那使用市场上销售的止滑海豹皮也是手段之一。(当然要经济允许)

3.整理收拾时应当心静电

当您狂舞之后决定整理收拾一下,将手伸向跳舞垫的内侧,与此同时可能会发生“啪”的声响,剧烈的疼痛便会袭来。这是由于地板同跳舞垫之间的摩擦产生了静电的缘故。但这不要紧,垫子的表面是经过防静电加工的,只要抓住表面拎起跳舞垫便能防止静电,安心地进行



收拾。

通往街机之路

当您看到游戏中心里备受瞩目的玩家，肯定会不由自主地想："多希望像他一样受到观众的注目啊！"现在一展身手的时机已经来临。大家翘首以待的家庭用DDR早已正式登场亮相了。请扫清去游戏中心一展身手前的障碍，成为众人瞩目的酷舞者吧！

1. 首先要牢记曲子！！

听到音乐后便自然而然地开始活动身体，只要记住曲子肯定能自如地施展步法。

2. 请掌握出脚时机！！

在热舞时一定要掌握好踏上箭头位的时机，尽量根据音乐的节奏，多多练习。

3. 灵活地运用训练模式：

在一般游戏过程中，一旦miss，玩家的分数便会降低，从而导致游戏结束！因此无法安心地记住整首舞曲的舞步。此时，便需要训练模式登场亮相了！由于该模式不会出现游戏结束的现象发生，请玩家对此加以灵活运用！

请牢记踏上箭头位的时机。只有当箭头刚好到达箭头区的时候踏上去，才是Perfect！最主要的是自己好好感受舞曲的节拍！Follow it！Feel it！That's ok！

4. 请牢记下述要点

a. 是否只出单脚踩位：请充分运用双脚踩位，从生硬的舞步中释放出来！

b. 身体是否自然运用？只有自然地舞动身体才会舞出你的精彩。如果存有"自己在跳舞"的意识，身体便会自然运动，也能更快成为高手。注意不要一味地跟曲子走。

DDR 跳舞平台设置技巧

各位舞界同仁，辛苦啦！首先，我向仍坚守在跳舞岗位上"挥汗"的同志们表示亲切地问候！为了咱们的"跳舞革命"更快、更好地发展下去，请暂时停下您潇洒的舞步，看一看我对跳舞毯的设置及优化工作。DDR 有许多版本，最流行也最常见的一般是 DDR v2.2/2.3，但现在我要向你推荐一个更好的 DDR 平台（所谓平台就是指主程序，曲子都一样），那就是 Delight Delight Reduplication（直译为"快乐复制器"）。该平台相对于 DDR v2.x 有许多改进，最重要的一点就是它读取一首曲子后，就将其放在内存中开辟的缓冲区里，这样，当你反复练习同一首曲子的时候，读曲的速度极快。相信你们都有过在 DDR 2.x 中忍受那漫长读曲过程的经历吧，太痛苦了！另外，Delight Delight Reduplication 更真实地模拟了 PS 上的 DDR，包括分数等级划分（SS 级到 N 级）、选曲界面动画等等，并且还有许多选项可以设置，包括可以支持六键等许多很有价值的东西。但可惜的是，Delight Delight Reduplication 在对跳舞毯踏键的设置上有致命的缺陷。具体讲，用你的一只脚踩在一个方向键上，然后用另一只脚去踩另一个方向键（这种舞步在 DDR 中很常见），这时，第二只脚所踩的方向被触动，但当第二只脚抬起来的时候，虽然你的另一只脚并没有任何动作，但所踩的方向也会被触动。很明显，要想成为舞林的"老鸟级"选手，这种问题是绝对不能容忍的！怎么办？让我来告诉你。

实际上这种问题准确地说是由于 DirectPad Pro Controller 驱动程序在手柄中"轴"（即方向键，下同）的优先级设置不完善而造成的，而 Delight Delight Reduplication 的跳舞毯输入就是采用轴控制的，所以才会出现问题。但是我发现采用按键控制的 DDR v2.x 就不存在上述问题，这样的话，我们只要把 Delight De-

light Reduplication 轴控制映射为按键控制就可以了，这里假设你已经正确安装了 DirectPad Pro Controller 驱动程序，映射按键的具体作法如下：

打开"控制面板"→"游戏控制器"→"属性"，在 Controller Type 中选择 PSX Left Analog，单击 Buttons 后，单击 Default Mapping，接着单击 Remap Buttons，这时依次踩下跳舞毯的↓↑→←，然后按回车键，再单击确定。这样，就将跳舞毯的下上右左分别映射到手柄中编号 1～4 的按键上了。

然后，我们要用到一个叫 JoyToKey 的小工具，用它将手柄上编号 1～4 的按键分别映射到键盘上的下上右左四个方向键，再将手柄上编号为 9、10 的两个按键分别映射为回车和 Escape 键(具体的操作方法很简单，这里就不再多说了)。启动 Delight Delight Reduplication，在 System Option 项中将 Joypad 设置为 NO USE 即可。

每次跳舞时，先启动 JoyToKey，再启动 Delight Delight Reduplication，然后一切就都可以用脚在跳舞毯上完成，包括选曲、选难度等等。随着动感的音乐、华丽的画面，相信你将体会到前所未有的感觉！

街机的玩法教程

一开始，全城跳舞街的街机游戏名叫：Dance Dance King(这就是一代的名字)后来改名成 Dance Dance Revolution (跳舞革命！)现在出现了很多这类游戏的同素异型体，有 KONAMI 自己出的六方向跳舞游戏 Dance Dance Revolution Solo(据说已出到 2000 了！)还有比较有名的是小室哲哉版的跳舞游戏叫：True Kiss Destinaton(简称 TKD)在这里，我们对这些游戏(主要是 DDR)进行一下玩法的介绍：

在街机的秘技中我们提到过几个有趣的游戏模式：



MirrorMode、DoubleMode，其中MirrorMode是指脚谱中的箭头以前后颠倒的方式出现，当然，你只要看着屏幕也可以玩，但是事实上这种模式可以让你面向观众，“背着玩！”这就要求你把脚谱背熟，而且还要有很好的节奏感（我听说有人能……），至于DoubleMode是一种更COOL的玩法，比MirrorMode更眩！按照秘技把游戏选成Double（需要投如两人份的游戏币），开始后，屏幕上有八个箭头并在一起，你一个人来完成这八个方向，SUPER COOL！DDR街机的二代有一个很有趣的创新，就是对战出题，要玩这种模式的前提是必须两个人同时玩，而且是游戏中指定的三首舞曲：20，November、Let them move、Keep on movin'（注意，不能选All sound mode），符合以上条件就能开始对战了。一开始选难度时用秘技选VS Mode，再选以上三首舞曲中的一首，就可以按下面的顺序玩了。

Recording模式：

一开始，你会遇到一个全是空心箭头的模式，在这里你可以听着舞曲随心所欲地跳，只要能和那些空心的箭头重合就会被记录下来进入下一个模式。

Repeat模式：

第二回，你将要完成自己在上一个模式中记录下来的所有脚谱，但是，你必须跳出至少是Great！的成绩。否则这个脚谱就不会被记录并带到下个模式。

Battle模式：

好了，现在你要做的就是完成在Repeat模式中对手完成的脚谱……

把Beatmania IIDX和DDR 2nd Mix连在一起，叫CLUB KIT

一个人负责混音,一个人跳(要是 DDR 和 BM 都是 Double 模式,绝酷啊!)。

DDR2.4 的使用教程

当您打开 DDR2.4 后,它首先会读取 cache.lst 中的信息。(如果这个文件不存在,DDR 会搜索目录中的所有 msd 和 bms 格式的脚本文件并生成 cache.lst。所以如果你有什么新的舞曲要加入时可以将该文件删除,或者在进入游戏主画面后按"R"键。)进入主画面后有以下几个选项(":"前为快捷键):

O:System Option(系统选项)

M:Command Option(命令选项)

B:BM & DDR Option(BM 和 DDR 选项)

R:ReScan Music Data(重新搜索新舞曲)

S:Connect(Server)(服务器端的连机游戏)

C:Connect(Client)(客户端的连机游戏)

Easy (简单模式,即使能量全部丧失,但还能继续游戏。)

Normal (中等模式,如踏错,减部分能量,能量没了也就 Game over 了!)

Hard (困难模式,如踏错,呵呵……狂减能量。)

按"O"进入 System Option 后又有以下选项:

DrawingMethod	显示模式
BG Graphic	背景效果
BMS Anime	动画效果(对应 bms 脚本)
Sound Quality	音质
JoyPad	游戏杆(包括跳舞垫)
Graphical Effect	动画效果(指关门、箭头伸缩等效果)
DebugMode	调试模式
FPS Display	显示帧数

Play Short - CDDA	是否使用简短的 CD 音轨
Play Short - WAVE	是否使用简短 WAVE(即 * s. wav * 为音乐名)
CD Drive	光驱选择(如果你有多个光驱,则可切换)
CD - Syncro	是否与 CD 进行同步校正

按"M"进入 Command Option 后有以下选项:

Game Mode	游戏模式(有4箭头方式和6箭头方式等)
Game Level	游戏级别
Auto Play	自动游戏(其中的 Auto 是指自动识别,如果没人按键则自动进行游戏,途中如有按键则变回手动模式)
Blind	盲模式(共分隐形、现形和无形3种模式)
Note Arrange	箭头安排模式(有反向模式和随机模式)
Little	琐碎模式(即相应地减少箭头的数量)
HighSpeedMode	高速模式(倍速选择,对应下面的高速类型)
HighSpeedStyle	高速类型(有正常、瞬间加速、瞬间减速3种模式)

DDR99 跳舞完全手册

想象得到吗?只要花100多块钱,就可以把价值十多万元的跳舞机搬到家里,想怎么玩就怎么玩。卖一块跳舞毯,想一想第一个吃螃蟹的感受,针对模拟器软件进行一些研究。有了成果,当然要拿出来和大家分享!

——初级入门

先要看一看你的电脑能不能玩，这个可是贵族软件，没有一颗 P2 的心，加上 64M 内存，别想运行流畅。如果你和我一样有 128M 内存，那么你不用担心。跳舞毯配套的光盘里有两个版本的模拟器 DDR992.2 和 DDR992.3 版，本文均以 2.3 版为例，其他版本仅供参考。运行很简单，双击 DDR9923 图标开始运行，首先会弹出一个窗口，问你是不是要全屏，上面的字会有些乱七八糟，不用管它，全屏选“是”。然后进入主画面。哈哈，这个单词我很熟吗！ GAME START 我学会的第一句 E 文就是它(是不是有点像韦小宝看见了四十二章经)，如果没有外接跳舞毯，则只能“以手代脚”，不过也不是那么容易过关。

跳舞毯的接口是并口的，我安装在 LPT1 的端口上(就是打印机的接口)。硬件安装没什么可说的，然后打开电脑，在控制面板里找到“游戏控制器”中“添加”，然后点击“添加其他”按钮，“从软盘安装”后“浏览”一下你的光，在 DDR99 目录会找到“DirectPadPro. inf”文件，这就是跳舞毯的驱动，当然要“确定”到底，如果没有意外，win98 就会告诉你可以“完成”了。然后到“游戏控制器”选项里选择“DirectPad Pro Force Feedback Controller”项后按“确定”添加，然后再按“属性”，出现 DirctPad Pro 属性，选 Configure，在 Configure 里的 Controller Type 中选 PSX LeftAnalog 后完成(忠告：ID 标识一定要选 1)。最后要运行一下注册表文件。

初步设定完毕，运行 GAME START 试一下你的跳舞毯，跳舞毯前面带有指示灯，踩下去就会亮，玩法简单，很容易上“脚”，只要根据活动箭头的指向，在与上面的固定箭头重合时，踩下相应的方向键就行了，嘿嘿，怎么样？不看我也想象得到你手忙脚乱的样子。

——中级深入

想要玩好跳舞机，当然要了解一下跳舞机模拟器，市场上随

跳舞毯卖的光盘都动过小手脚,只能看到主程序文件,看不到其他的文件,怎么解开的我就不说了,有兴趣到我的主页上去看一看。下面详细介绍一下文件结构 DDR99 目录包括以下目录:

image－－(图像文件,用来存放程序使用的 bmp 图片)

msd－－－－(脚谱文件,扩展名为 msd)

bgm－－－－(音乐文件,扩展名为 wav)

wave－－－(音乐文件,扩展名为 wav)

back－－－(背景文件,扩展名为 bmp)

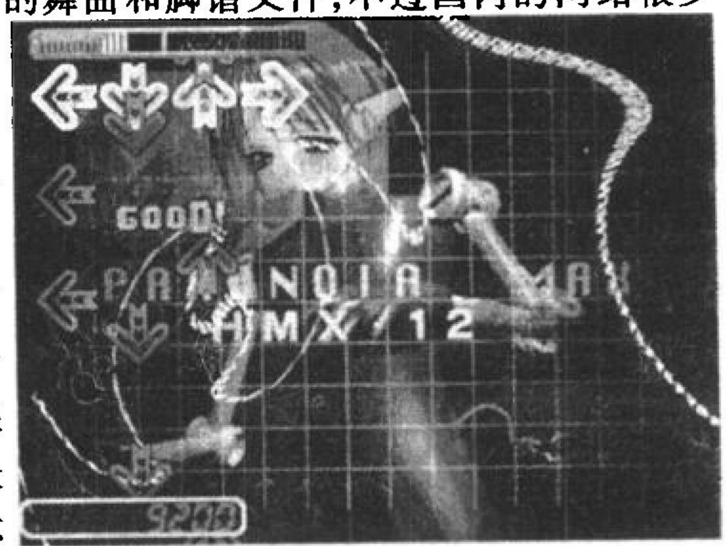
disk－－－(光盘图文件,扩展名为 bmp)

musictitle(选择音乐用的图片,扩展名 bmp)下载音乐标题文件很熟悉,bmp 和 wav 文件都是老朋友了,bmp 图片可以用绘图软件来更改,你可以在女朋友玩的时候在背景图片上加几句能够让她鼻涕眼泪一起掉的话(详细内容不便说出,自己考虑),保证她就会晕倒在你的……再发挥一点想象力,把那千古永恒的三个字大声录下来,找个合成器合成到 wav 文件里。

哈哈……后果你自己去想吧……就这么简单地改一改你就满意了?不会吧,请看下面。

——高级更改

常常上网寻找新的舞曲和脚谱文件,不过国内的网站很少有新的东西,想跳一下自己喜欢的歌,比如张惠妹的"给我感觉",目前还没有电脑舞曲怎么办?对于我们来说录制一首 wav 的舞曲不是很难,无论是 cd 音轨录制还是 mp3 文件还



原,都可以获得我们想要的 wav 文件,但是,哪里有脚谱文件呢?求人不如求己,我们来研究一下脚谱文件的结构吧!看以下文件,是第一首歌 5678 的脚谱文件,用记事本就可以打开(截取了初级难度的一部分):# FILE:5678.wav;(指定了音乐文件的名称,在 bgm 目录)

TITLE:5 6 7 8;(指定选择音乐的标题文件名,在 musictitle 目录)

ARTIST:Steps;(没什么用)

BPM:140;(指定每分钟显示的箭头数量,调整快慢)

GAP:135;(指定显示时两个箭头之间的时间间隔)

SINGLE:BASIC:4:(指定难度,4 是指显示脚状图形的数量)

00000000000000000000000(23 个 0,跳过前奏)
08000400020006000804020608020B00080402060806020408240624
08040206080006000200040008060204080402060800040002000600
080402060000000086020408060206080402040806080B0002000600
08000400082406240804020604020608040806020402060804060406
02080604080204060802080200000000020408060206080B02040806
0206080B020408060206080B020408060206080B0204080602060804
02040A0B02080B0002060804020608040824062408040206;

8-代表上箭头;4-代表左箭头;6-代表下箭头;2-代表右箭头;A-代表左右同时跳;B-代表上下同时跳;(必须大写)88--代表上箭头重叠;44--代表左箭头重叠;66 代表下箭头重叠,22 代表右箭头重叠.

低配置玩跳舞毯

本人电脑配置为 MMM166(超 200),32MB RAM,运行 DDR 如老牛破车,就究其原因在于内存太小,需要开辟硬盘做虚拟内

存,因此每每硬盘灯狂闪不止,声如电锯,直至近日才发现解决之道。

本人将光盘中的BGM拷出后发现这些WAVE格式多为:PCM,16位立体声44.1KHz,172KB/s,一首一分多钟的歌竟有十八九兆,而DDR运行时采取一次读入内存的方式(就像Windows自带的录音机一样),这样做虽然可以保证声音与舞步同步(实际上在我这破机子上根本无法同步),但实在是苦煞了我等穷玩家。但我发现,Bogs&Hero这首歌的格式为:PCM,8位单声,22050Hz,22KB/s,容量仅有2.64MB,读取时根本不须等待,因此,用一些WAVE编辑软件,如:Creative Wave,JetAudio等,选"格式转换"将DDR的大文件的格式由"CD音质"(PCM,44100Hz,16位,立体声,172KB/s)转为"收音机音质"(PCM,22050Hz,8位,单声,22KB/s),文件大小可缩减85以上,低达3MB以下,如此一来,在16MB RAM的机子上也可流畅运行DDR了。此法的唯一缺陷是需要在硬盘上运行DDR,但我想100兆的硬盘空间总不会有人拿不出来吧。另外还有一点需要注意,有几首歌如Hi-better是16000Hz的,转格式时万万不可选"收音机音质",否则会有刺耳的杂音,我个人感觉选"PCM,16000Hz,8位单声"还过得去,即转格式时音频频率一定要由高向低转或同频转,最好不要由低向高转。转换后尽管音质有所损失,但比起省下的时间来说实在算不了什么。

解密跳舞街光盘

不知道为什么,现在有些盗版的光盘也要加密,实在是别扭得很,我的跳舞毯光盘也是经过加密的,光盘容量420M,但DDR99里的目录只有几M,还有400多MB不知道哪里去了,分析有两个可能,一个是文件被加密,另外一个就是非PC兼容格式的文件,1.找一个有FILEMAGE解密程序的盗版光盘. 2.一

个虚拟光驱的程序将 DDR99 跳舞盘在硬盘上虚拟成一个光驱.然后将盗版盘放进光驱,启动解密文件(一般是 FILEMAGE),最好是 1.1 版本的,带有"拷贝文件到硬盘"的功能。键入 E:\DDR99\目录名(参见以上文章,包括 WAVE.BGM.MSD 等等)。点击"搜索",就可以看光盘上隐藏的文件了。(因为 1.1 版的解密程序不能拷贝,一但复制到硬盘就不能使用)。上述方法不过是我闲着没事找出来的,有些麻烦,想要真正方便一些,就需要大家的帮助了,找一个 vb 的反编译程序,将解密程序反编译然后修改,如果有编程高手肯拔刀相助,更是感激不尽。制作一个有批量文件复制、自动解密的程序,也是为广大电脑爱好者做了贡献。

DDR 光盘种的隐藏文件可直接用 Xcopy 拷出。方法如下:在 Win95 的 MsDos 方式中: D:(光盘盘符) cd \ddr99\wave xcopy /h e:\ddr99\wave*.* c:\ddr99\wave 共有 Musictitle、image、disk、back、wave、msd、bgm 文件夹,每次先用 CD 进入隐藏目录后,既可用 Xcopy /h 拷出。

安装跳舞毯经验谈

市面上跳舞毯有两种接口,一种是 PS 接口的(不过有转换接口),一种是直接的 PC 接口,都是接打印口的。情况都是一样的,一样可以用。PC 接口的附送一张 DDR 跳舞光盘,PS 接口的则没有(不过可以买到 D 盘)。可以玩 DDR 的程序我看到过三种。一种就是 DDR 附送光盘,用这张光盘玩起来很爽,共有 30 首歌,不用考虑什么问题(DirectPad Pro.inf 就在上面),大家都应有一张。另一种是下载来做硬盘版的主驱动程序,还要下载其它文件,(如果再写就可以写几节课了),那是高手们用来制作新东东的,不建议使用(其实是我不会用)。第三种是真正的硬盘版,解开后也要 50 兆以上,有不算重复的 16 首歌(共有 86

首歌)，可惜不支持跳舞毯，不过速度最快，几乎不用读盘。(有谁知道怎样才能支持跳舞毯?) 跳舞毯对机器要求很高：P200MMX 以上，64MB 以上，硬盘运行空间 100MB 以上。关键的是内存要大，128MB 的话一定没问题了。如果像我的机器一样(P166，32MB)玩“5678”和“TRY ME”还可以，玩其他的全完蛋——一首歌要等 10 分钟以上！(呜呜呜呜呜……) 还有其它地方要注意：声卡！如果你没有声卡(没声卡还玩什么?)或声卡是软声卡或是坏声卡，只能换！因为游戏驱动程序要用到声卡(不是用打印口的吗？那没用，一样需要声卡的)，如果声卡有问题游戏驱动器上的“状态”就出错，就不会有“确定”的了。主板！有的老主板好像打印口有问题。如我的 VX 主板，跳舞毯一接上没人动它它就乱跳，不管是在游戏驱动器的属性中还是测试程序中。(呜呜呜呜呜……)不知是不是这个问题，有谁可以帮我?

安装驱动程序方法：

1. 点我的电脑→控制面板→游戏控制器→添加→添加其它→从软盘安装→浏览→“DirectPad Pro.inf 所在目录”→确定→确定→完成。

2. 再在添加游戏控制器中添加 DirectPad Pro Force Feedback Controller 就可以了。

3. 现在游戏控制器中的“控制器”为 DirectPad Pro Force Feedback Controller，“状态”为确定(跳舞毯不一定要装上)。双击或点属性。在 Controller Type 中 选 PSX Left Analog，ID 选 1，Leave Powered Between Reads 中的勾勾一定要去掉。

4. 可以玩了。(光盘上注册表的文件也要双击)

跳舞毯改造方法

材料：跳舞毯五代(下面简称 DDR)，120 元 RMB

改装好的 PS 手柄(单打)下面简称 PAD,15 元 RMB

工具:剪刀、电烙铁、小刀、绝缘胶布

方法:买的 DDR 电路板好像有问题,改好的 PAD 的电路板跟 DDR 是一个道理的,就是设计上有点不同,具体想法是把 PAD 电路板换到 DDR 上,它们都是七条线,颜色是对应的,先把 DDR 接电路板一端的线剪了,手柄的也剪了,但要留一点塑料皮,方便焊接,把 DDR 的线用电烙铁接到 PAD 上(别错了),DDR 的电路板跟毯是通过一种导电纸连接的,把它们分开(一般是用透明胶粘上的)在电路板上有对应的每段导电纸的按键位上。PAD 的每个键旁都有一个焊点,用一根线焊在上面引出来,PAD 有一条是公共线,DDR 也有,接到一起,别的也对应电路板的标记接上。把原来 DDR 的外壳拧上,就可以试了。(电线跟导电纸可以用绝缘胶布粘到一起,因为有外壳保护,不会脱下。)软件方面没有问题,该是安装硬件的时候了。由于安装和设置跳舞毯的过程比较麻烦,SANDY 认为有必要在这里谈一谈自已的使



用心得。跳舞毯不是即插即用的,所以只能手动安装驱动程序了。PAD是用一个叫DirectPadPro的程序的。附送的CD-ROM已包含了这个程序,只要在控制面板的游戏控制器中选"添加"→"添加其他"→"从软盘安装",找到CD-ROM中的DirectPad Pro.inf文件,选"确定"。这时会出现一个"DirectPad Pro Standard and Force Feedback"的设备,再确定。这就把驱动程序装入程序了。但这还不行,必须再次在游戏控制器中选"添加",选中刚才新添的设备就行了。因为是PAD的驱动,应该没问题的,注意的是要把你别的手柄驱动程序去掉,因为有九成的机会是冲突的。

心得:DDR的CD-ROM里有个PC的叫DIET DIET REVOLUTION的游戏,但做得没PS的好,好在现在有BLEEM,1.4a的就行了,PAD的驱动跟BLEEM是兼容的,快去买PS盘吧!做网站有点困了,我要去DANCE,带你女朋友一起跳吧!她一定喜欢的(没有女孩子想胖的)。

PC 上的跳舞革命

——模拟器天下

如果我有很多钱,我就可以到最好的游戏厅玩最新的跳舞机;如果我有 PLAY STATION 或者 DREAMCAST,我就可以在家里玩 DDR;我有很多钱么?没有,所以我只能偶尔去玩跳舞机;我有 PLAY STATION 和 DREAMCAST 吗?没有,所以我只能羡慕别人的 DANCE DANCE REVOLUTION;但是我有计算机,我有很多的模拟器可以选择,所以我可以 DIET DIET REVOLUTION,所以我同样可以享受跳舞革命的快感,呵呵。

——舞机 X 档案



DDR99

英文名叫 Dance Dance Revolution(直译是跳舞革命)的游戏恐怕是世纪初最最热门的娱乐方式了,电子游戏界的历史传统就是 PS 和街机上一旦有什么出色的游戏推出,马上会有同样出色的 PC 模拟器面市,而且很可能是完全免费。所以,PC 上的 Dance Revolution 理所当然地从同样简称 DDR 的相应的电脑模拟器开始,类似的模拟器有好几个,最好用的是由 Raoul Laurentiis 开发的 DDR99,但此 DDR 非彼 DDR,它是 Diet Diet Revolution99 的简称。以下就以 DDR99 V2.3 为例详细介绍如何在 PC 机上也"舞"个痛快。这个版本有以下几个方面组成:主目录下有如下文件夹:Back(背景画面)、Bgm(舞曲目录)、Disk(光盘图)、MusicTitle(歌名图标)、Msd(脚谱文档)、Wave(背景音效)和 Image(界面图案)。如果想用舞毯进行游戏,必须下载一个注册文件把舞毯注册一下,否则舞毯在 DDR99 2.3 中无法使用。

接着首先要提的是系统建议配置:

CPU:MMX P233

RAM:64M

操作系统:WIN95、98、NT

显示卡:640 * 480 真彩

硬盘:50M 剩余空间

其实经过验证,在 64M 内存的前提下,即使是 P120 同样也跑得十分流畅,要求不算太高吧。如果内存较小,可以删除用于选曲的 Wave 文件,不过这样无法在选择时听到舞曲片段了。最后要说的是——要成为"舞"林高手不会……不会连音箱都没有吧?!

解决了计算机配置的问题,针对跳舞毯子本身设置的问题我们将在另外的专门文章中说明。接下来介绍的是游戏中的热

键：

1P：上下左右

2P：数字键盘的上下左右

Enter：确定

空白键：确定/暂停

Esc：回上一选单

F1：音量减少5%

F2：音量增加5%

F3F4：快转

F5：速度调整到0.75/1.25倍

F6F7：Gap调整

F8：随机选曲（在门关上之前按左为Left模式，右为Right模式，下为Mirror模式，上为off模式，左右为Shaffle模式。）

接着我们先到游戏设定里头去看看吧！

进入游戏设定后，会看到有四个选项可供选择，其中Mode代表的是游戏模式，按Enter或左右来切换可发现有五种模式：

Off：正常模式

Mirror：箭头方向相反过来

Left：箭头方向往顺时针方向移一格

Right：箭头方向往逆时针方向移一格

Shaffle：箭头方向随机变更

再下面的KeyJudgment代表的是打开/关掉箭头输入，你可以选择Off，有点似展示模式，可看一首完整的歌脚谱如何进行。

而Foot.wav为箭头消减时所发出的声音，但是我怎么试都试不出来，所以可能还未有此功能。

第四个选项Exit为离开此选单，你也可以直接按Esc离开。

接下来我们按下GameStart看看吧：

进入了开始游戏以后，就会出现上边画面。按下左右可选

曲,按上下则为模式选择(类似难度选择),在这里又出现了三种模式可供选择,这三种模式分别是:

Basic:初级

Another:中级

Maniac:高级

按下 SHIFT + 左右可以变更玩家设定,也是共有三种:SINGLE:一人四键模式 DOUBLE:一人八键模式 COUPLE:二人对战模式

至于 DDR99 的玩法,和街机上的、PS 上的基本没有什么区别。概括起来就是:

"看"住音乐,当箭头移动到指定位置的时候就用脚踩在 DDR 跳舞毯上输入相对应的指令。如果你正确地输入了指令,也就是说踩对了鼓点,便能够得到"Perfect"或"Great"的等级,如果这两个等级连续出现,画面上将出现"Combo"的字样,你的分数也会倍增;不过,当"Good"、"Boo"或"Miss"出现的话,你的 Combo 分值就得重新计算。如果阁下 Miss 的比例太高,嘿嘿,从头再来吧。

另外,游戏中的歌曲有难度上的分别,歌名下面"大脚板"的数目越多,就表示难度越大,一般每首歌都有高、中、低三种难度选择。选择游戏的难度的方法是敲键盘上的向上、向下的方向键。在游戏中,如果输入的指令和箭头提示的不一样,你的能量计(屏幕左上方的红格部分)就会减少,当能量完全减去就代表你已经 GAME OVER 了,并且你会听到一些十分粗鲁难听的话语,比如:Get out of here……听完以后还是重新开始吧。

2.3 版以后的 DDR99 画面更漂亮,速度更快,同时增加了对 COMBO 的支持,要是连续跳出 Perfect 得分会很惊人,几乎所有网站上的纪录都是在 DDR99 2.3 中创造的。唯一美中不足的是某些特殊音效无法表现,估计是设计者为了减少系统开销而特

别取消的——要让更多的玩家享受舞步飞扬的乐趣，做一些顾全大局的改动也是必然，毕竟还有不少玩家还在“艰苦奋斗”啊，游戏面前人人平等。DDR99 V2.4 增加了左上键和右上键。

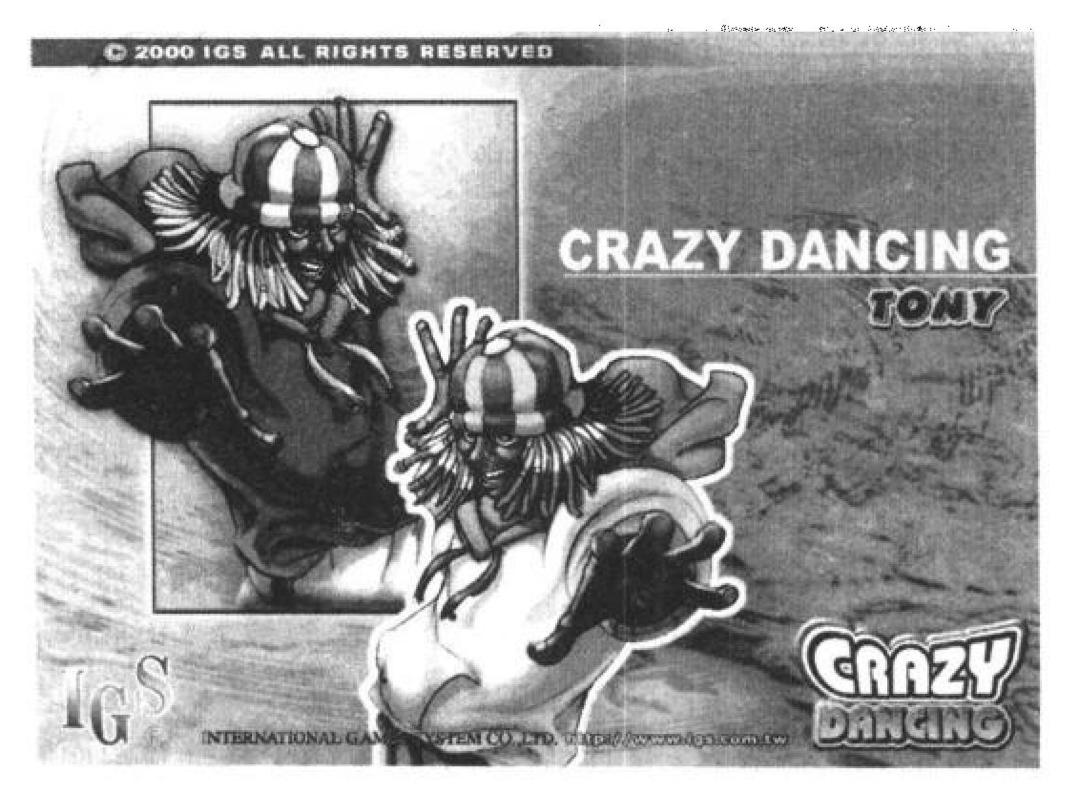
DDR V0.3x 与 DDN2000

除了 DDR99 系列，值得一提的跳舞机模拟器当然还有许多。

DELIGH DELIGH REVOLUTION 0.3x(以下称 DDR V0.3x)和 Dance Dance Neverstop2000(以下称 DDN2000)。也是比较知名的。

DELIGH DELIGH REVOLUTION V0.3x(以后简称 DDR V3X)最高版本为 0.31，比较 DDR99 起来 DDR V0.31 的功能更强，支持很多模式，比如说隐形模式、评分系统、难易度设定等，用起来也比 DDR 99 方便，因此推荐大家使用 DDR V0.31。

以下列出的是 DDR V0.31 的简单使用手册



主选单：

GAME START ----游戏选曲菜单

SYSTEM OPTION---系统设置菜单

COMMON OPTION---游戏设置菜单

BM&DDR OPTION---游戏设置菜单

RESCAN MUSIC ---搜索新舞曲

CONNECT(SERVER)- 连接服务器

CONNECT(CLIENT)- 连接其它主机

GAME START 菜单：

[上]-------选择游戏模式 SNIGE/COUPLE/DOUBLE

[下]-------选择游戏难度 BASIC/ANOTHER/SSR

[左]或[右]-- 选择舞曲

[ENTER]----开始游戏

SYSTEM OPTION 菜单：

DRAWING METHOD ：显示方法 WAITVSYNC/WAITVSYNC&SLEEPLESS/DIRECTBLE&SLEEPLESS

SOUND QUALITY：声音的质量 22KHZ/8BIT/STEREO(慢的机器用) 44KHZ/16BIT/STEREO

JOYPAD：是否使用地毯 NO USE/USE

GRAPHICAL EFFECT ON：动态选单 ON/OFF

DEBUG MODE：游戏时歌曲、脚谱的状况和进展情况

INFORMATION DISPLAY：系统资源状况

PLAY SHORT-CDDA：CD 舞曲的音乐简介 OFF/ON

PLAY SHORT-WAVE：WAV 舞曲的音乐简介 OFF/ON

CD DRIVE：读 CD 舞曲时使用的盘号

COMMON OPTION 菜单：

GAME MODE：游戏模式 DDR(4/6-ALLOW)跳舞机 4/6 键模式 BM(4/5/7-LINE)打鼓机 4/5/7 道模式

GAME LEVEL:游戏难度 EASY/NORMAL/HARD

AUTO PLAY:自动演示 OFF/AUTO/1P/2P/1P&2P

BLIND:隐藏模式设置 OFF/HIDDEN(渐隐)/SUDDEN(渐现)/STEALTH(完全看不见)

NOTE ARRAGE:特殊模式 OFF/MIRROR(镜象)/SHUFFLE(时快时慢)

LITTLE:LITTLE/MINIMUM

HIGH SPEED MODE:箭头速度调整 X0.5X8

HIGH SPEED STYLE:箭头速度的风格 NORMAL(正常)/ACCELERTION(渐快)/DECELERATION(渐慢)

BM&DDR OPTION 菜单:

SCRATCH LAYOUT 1P-- LEFT/RIGHT

SCRATCH LAYOUT 2P-- LEFT/RIGHT

COMBO----连结击设定 GREAT&GOOD(完美、极好和好都记录)/GREAT(只记录完美和极好)/OFF

OUCH ----空击是否当做 MISS OFF/ON

Dance Dance Neverstop2000 支持动画背景,但那背景实在是太难看了,而且 DDN2000 的脚谱和 DDR99、DDR .3x 不兼容。所以在此就不做介绍了。

三种 PC 模拟 DDR 软件的性能比较

	音效	背景动画	自制舞曲	运行前安装驱动	支持 MP3	支持地毯
DDR99 2.x	YES	NO	YES	YES	NO	YES
DDR V0.3x	NO	NO	YES	NO	NO	YES
DDN2000	YES	YES	YES *	NO	NO	YES

至于最易让人联想到的 PS 模拟器 BLEEM,当然也能模拟 PS 的音乐游戏,但在设置上存在很多繁琐的问题,而且 1.4 版

本的更有许多不支持的瑕疵，所以这里就不做专门介绍了。

《热舞 2000》

说了这么多，有一款刚在台湾上市的专门为 PC 制作的跳舞街游戏可不能不介绍，这就是在台湾一周内就销售超过 2 万套的《热舞 2000》。

《热舞 2000》是专门设计在 P C 上娱乐的音乐游戏，这是其和其他模拟器游戏本质的差别。《热舞 2000》不仅有全画面真彩色的 3D 视觉效果、多重变化的摄影镜头及最新的流行舞曲音乐，也是全台湾第一套利用电影特效 Motion Capture 制作的游戏 。所谓的 Motion Capture 是一种把真人的动作套在计算机人物的骨架上，让计算机中的虚拟角色可以有如同真人一般有真实动作的动作截取设备。在《星球大战前传》中外星人的动作即也是利用该设备来产生的。

《热舞 2000》游戏中共有 4 位主要角色及 2 位神秘人物。



玩法方面除了单人过关、两人合作、双踏板还有音乐热舞及热舞天王等五种游戏模式。其中独创的两人合作模式是让2位玩家可以在同一个踏板上共同进行游戏，而原来画面上的4个踏键就会变成8个踏键，所以两个玩家必需以各负责踩4个键的合作方式进行游戏，可以说完全达到了街机的效果。游戏中最特别模式还是音乐热舞模式，当你在游戏进行时，如果正确地踩了某几个特殊键之后，就会出现一些特别加入的乐器合声来让舞曲更动听。否则……如果以上这些模式对已经跻身舞林高手的你而言都太容易了，那么挑战热舞天王模式一定更刺激。它不再是以4个键来玩，而是增加为6个键，在难度上大大提高。

最最重要，最最有所不同的是《热舞2000》可不仅以上几点而已，游戏允许让玩者可以从网页下载最新舞步；您只要到一般的音乐商场购买您想要买的舞曲CD，再到网上下载所属的舞步就可以跳了。可谓无限升级的跳舞机。《热舞2000》实际是台湾第三波软件公司开发的软件产品，但是同时搭配销售专用的跳舞踏板。《热舞2000》的踏板可用于DDR99（v2.2），前提是要用RBJOYS设一下按键即可。因为《热舞2000》踏版各个方向都被设置为一个按键而不是方向键，并且用的驱动程序为Windows自带的Microsoft SideWinder gamepad驱动，其中X及Y轴的方向未被使用。只是需要一个转换程序，所以用仿真的起来更方便了。〈热舞2000〉有如此多的优势，无怪乎能在上市短短一周的时间里立刻销售了多达20000套而且供不应求了。

《热舞2000》的配置要求如下：

CPU	P 233MMX、PII 233以上或同等级CPU
3D加速卡	4M RAM 3D加速卡
内存	32M
CD-ROM	24X

根据可靠消息，在内地的第三波分公司将很快引进《热舞2000》，而且价格也和在台1499元(新台币)有所区别。

DDR舞步教学

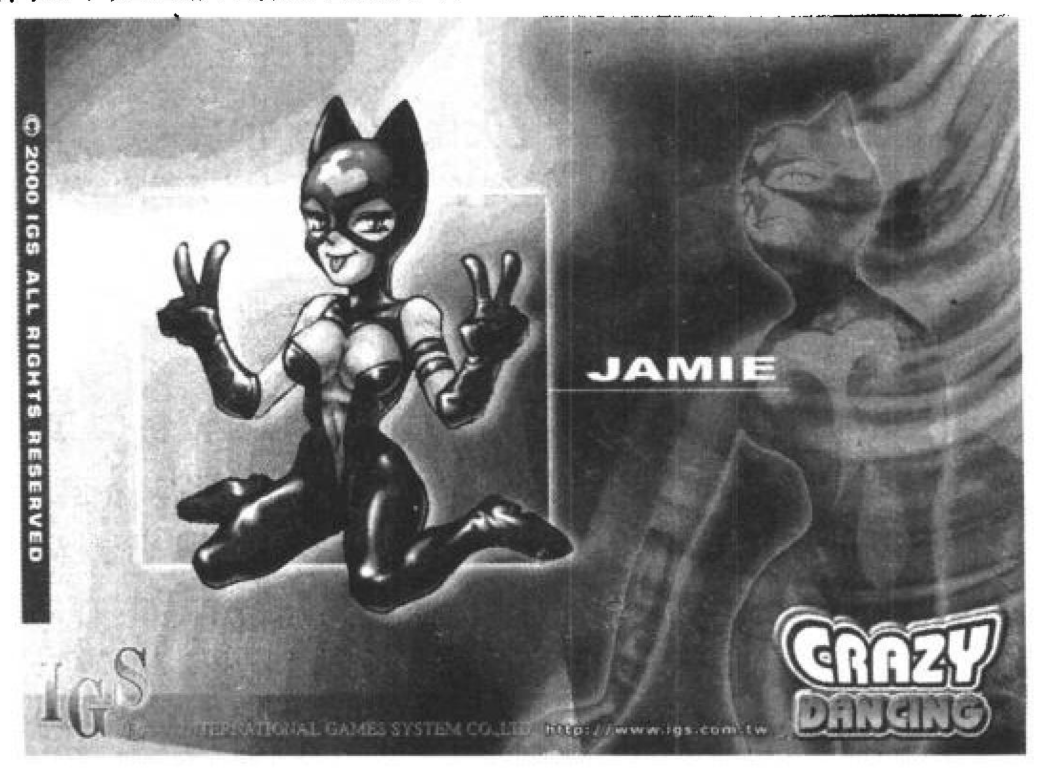
——轻舞飞扬

DDR的玩家注意，轻舞飞扬——DDR舞步教学现在开始。

第一讲

第一讲将首先向大家讲述的是怎样在跳舞时让两只脚都发挥作用，这一讲请那些尚且处在菜鸟水平的玩家看过来，因为这是关系到你是否能一“舞”一“是”的关键。

当出现了“上、上、上”或“左、左、左”这样重复的舞步的时候，想必刚入门的玩家会坚定不移地用一个脚来完成所有的动作。但我们人类是二足动物啊，想一想如果用两只脚来完成动作是不是理所当然地更好看?



比方说,“上、上、上”这个舞步,我们就完全可以用右脚、左脚、右脚的顺序来跳,而在掌握了节奏和踏步的时机后,不妨用上身摆出自己认为很 cool 的姿势——你可以将两只手臂高高举起,配合舞曲的节奏摇摆,甚至身子和胯骨也可以随着音乐摆起来,这样跳出来后,你就会发现,随着音乐自然摇摆的姿势比当初盯着显示器像要努力踩死地上的小蚂蚁的木头动作要可人得多。以次类推,连续向下的舞步只是脚往下踏,很简单而且很漂亮的一个步子就是滑步——真正酷毙了的舞步,只是要掌握到炉火纯青的地步一定要多多地练习。至于左、左、左和右、右、右这两个舞步就可以自由发挥了,最常见的方法是一只脚来完成,只有踩得有节奏感,即使不好看也不会难看,但上身别忘了摆造型哦,并且重心最好是倾向于不动的那个脚那边。

如果想两个脚轮着踩,左、左、左,可以按左脚、右脚、左脚的循环顺序来跳,但要注意,当迈出第一步的同时,身体要向右转 90 度,否则要脚底拌蒜。! 哈哈!! “右、右、右”吗,自然是同理,只要反过来就行了。

第二讲

轻舞飞扬相信大家在拜读了大作《舞步教学》后一定“脚艺”大有长进,一定迫不及待地想得到更多的“舞林秘籍”吧,好了,现在开始我的第二讲。上一讲给大家提到的滑步一定是最有吸引力的了,想象你如果在众目睽睽下走出那样如行云流水一样的“凌波微步”,那边上 MM 的眼光……

最简单的划步也就是从一个踏板划到另一个踏板了,具体的如:“右、下”就可以先用右脚(左脚) 踩右,然后左脚(右脚)抬起,右脚(左脚)往下一划,划到下的踏板上,就这样,一个最简单的划步就算完成了。划步可以应用在很多的脚谱上,如“右、下、右”和“右、下、左、下、右、下”(也就是熟称的“商业步伐”)等等……而“上、下、上、下”这样一个步伐,初学者会用不连贯的脚步

来完成、一个脚负责踩"上",一个脚踩"下"这样地轮着跳,这样很单调吧?换成用划步来完成就可以先用任意一个脚踩上,然后用这只脚划到下,这时再用另外一个脚踩上,然后再划到下,就这样,一个很漂亮的舞步就出来了,当然,不要忘了上身动作呦!

第三讲

今天我就给大家讲一讲DDR中最显眼,也是最简单易学的一个舞步,它就是转圈。

说到转圈,大家就会想到360度,不错,这个数字在DDR中是常用到的,转圈的一个周期(也就是从起始点再回到起始点)需要5步来完成,不论是4/1音符还是8/1或16/1音符,都是如此。我们以《butterfly》中的一段为例:R,D,L,U,R(R=右,D=下,L=左,U=上),可以看出,我们以右脚开始,又以右脚结束。下面让我们来分析一下上面的舞步。用右脚踩右,左脚踩下,右脚踩左,左脚踩上,右脚再踩右。就这样一个转圈就出来了。

从右到下中间的角度为90度,从下到左中间的也是90度,以下以此类推连续5个脚为一个周期。不管你是以什么方向为开始的,只要按着上面的方法往下顺出5步来,这样就是一个转圈的舞步。但这只是逆时针的转法,如果想要顺时针地转也容易,1是上面的舞步先迈左脚,然后右脚……2是按照两个脚之间90度的原则反着排,例如:R,U,L,D,R。同样,也不是非得以右为起点。(注意,转圈一般都是两个脚轮着踩的,除非你要做什么特殊的动作,如划步。)

怎么转圈才算好看呢?当我们在慢曲中转圈的时候,是不是有一种像木头人一样的感觉,对,这就是不好看的最根本原因,那么怎么才能解决这个问题呢?我的方法有两个。

一、在踩住第一个踏板的时候不要立刻转身,稍微停顿一下以后,迅速地转身,这次的转身速度要比原来快上很多,这时给

人的感觉就要比那样慢腾腾转身要强得多。

二、转身的时候上半身与下半身的合理搭配,我所说的合理搭配不是上身要动,而是要和下半身动的有规律。就拿转向来说吧,你可以先把腿转90度,这时身子再紧跟着腿转过去。这就叫作腿先身后,当然你也可以身先腿后,或身和腿一起转。以上两点是我所总结出的经验,希望对大家会有所帮助,只要加以时日练习,最后再把以上两点结合到一起,那么,一个漂亮的转圈动作就出来了。当然,想让转圈更加好看的方法还有很多,只是那就不属于单纯的转圈了,具体内容涉及到组合,所以在这暂不讲述。

第四讲

无论是真正跳舞还是玩DDR,转圈都是一种比较基本的应该具备的动作。如果DDR中出现的"右、上、左、下"这样的基本转圈步法大家已经有了一些了解。希望大家能换一种方式去理解DDR中的转圈——无论你是高手还是初学者,无论你觉得本文是小儿科还是天书。

以"下、右、上、左"来说吧:右脚踩下,左脚踩右,右脚踩上,左脚踩左。这是基本的转圈方式。但是只要一寻思就会发现我们这种转法是以跳舞机的踏板的中心为圆心的,怎么转也是围绕着它来进行。而与此同时,自己也不由自主地转了360度。而当我们自觉地做"卫星"的时候,你是否还有这样一点发现——顺时针旋转是最常见的,因为依照大多数人的习惯毕竟这种方式最容易想到,也最容易做到。

那么,你有没有兴趣把旋转的方向换成逆时针方向试一试?

怎么样?习惯右转的你是否觉得有些困难?我讲解一下吧:右脚踩下,身体稍稍左倾,左脚踩左,右脚踩上,接着就是难点了:以右脚为轴,逆时针转360度左脚踩左。(以下称步伐一)

如果你觉得这个动作太猛烈了,可以取消最后的360度回

转,直接用左脚踩左。整个动作旋转180度,并且结束时左右腿交叉。如果手臂配合自然的话(比如一手自然垂下,另一只手微曲并随节奏打点),感觉也很不错。(以下称方法二)这样,一个看起来只有一种转法的步伐,却又演变出两种转法。如果你以左脚起步的话,转法又有很多种。理论联系实践才是最重要的,就拿STRICTLY BUSINESS(hard)这个曲子来说吧,转圈的地方很多,如果只用一种方法的话也未尝不可,不过多了就略显单调——而且自己都可能头晕,所以不妨稍微变化一下,比如说前四个下、右、上、左时的音乐不很激烈,可以用正常转法和我介绍的步伐二。而后面的下、右、上、左的音乐变得动感十足,就可以采取步伐一这样的动作比较大的方法。

以上改变的只是旋转的方向,如果改变一下旋转的中心点呢? 如果中心点进行一下转移呢? 如果……多想想,你会发现更多的旋转花式,而且还肯定很有创新。

一定要记住的是千万不要为了旋转而旋转。更重要的还是结合音乐的特点,比如HAVE YOU EVER BEEN MELLOW(another),全曲80%可以旋转,但轻柔的旋律就注定了旋转不能太激烈。好,轻舞飞扬的舞学讲座到此先告一段落,总结起来就是创造力和组合能力在DDR中起了非常重要的作用。对真正的舞林高手来说追求高分虽然是一种游戏的方式,但如果能把自己苦心设计的舞步潇洒地展现出来时,这种感觉好美好美……

第五讲

基本的技巧已经掌握了,那现在我的学员已经脱离了“菜鸟”的行列,假如还不传授一点高深的“舞功”,我这个老师恐怕是呆不下去了。

请大家想想你我在游戏厅里看到的那些真正的“舞林高手”,如果全神贯注地去研究他的舞步就会发现在他们令人眼花缭乱的表演下很难说清到底用的是什么步伐:说是转圈,还有点

滑步的痕迹;说是开关步,怎么还有个回转……难道我们在前几讲如获至宝学来的舞步在现实中一无所用?

高手之所以成为高手,往往就是因为他们不会拘泥于招式,而他们的精彩表演也正是本文要说的组合;只有将组合运用自由的人,他才有资格称自己为高手。

首先,以“右,上,左,下”为例,平时我们是右右(即右脚踩右脚板,以下类似),左上,右转身,右左,右转身,左下——标准的转圈动作。当把这一套动作运用熟练时,我们可以把滑步组合进去,让这个看似“古老”的动作展现出新的活力。右右不变,然后右转身,左脚抬起,右脚滑步踩上,最后左脚踩左,右下。这一改变绝对会让旁观者为之一振。假使你有一头长发,不妨很“飒”地将头发一甩,于是很多 MM 卡在喉咙眼的“WASAI”就会脱口而出,紧跟着是唧唧喳喳的小声议论,然后结果就是你因为分神而踏错舞步,在“GET OUT OF HERE!”的祝贺中灰溜溜地走下“舞台”……

下面,我们将很著名的“同方向箭头用左右脚轮流踩踏”——即开关步,和回转组合。比如“左左”,你可以先用左脚踩左,然后跃起,空中转体 180 度,下落时用右脚踩第二个左。更酷的方法是:左脚先踩左,然后右脚抬起,左脚滑步回到踏板中心,以左脚为轴向左旋转 180 度,右脚落下踩第二个左。这是开关步,回转和滑步的组合。帅吧!

组合实际上是自我创造舞步的过程,舞步的千变万化正是组合不同的结果。有条件的玩家不妨经常到大的游戏厅去好好观摩一下高手的舞功,不是要可以模仿他们的步法,而是希望能领悟到他们随心所欲掌握舞步的方法。去创造个性十足的舞步吧,你会发现 DDR 是简单轻松的游戏。

第六讲

“你喜欢 DDR 吗?”

如果我问出这样的问题,一定有人争先恐后地大叫喜欢。

“你用什么跳 DDR?”

如果我再问这样的问题,一定有更多的人大叫,叫的是“去死,你以为我们用手啊?!”

那么我还问“你们用脚的哪个部分跳 DDR?”

我相信再不会有那么多人立刻就能回答。脚掌,脚尖和脚跟,谁都容易忽视自己到底是用脚的哪个部分来翩翩起舞的。

就我观察,大部分玩家用的是脚掌。但是如果你打算追求潇洒的舞姿的话,千万别忽略了你的脚尖和脚跟,活用它们可以让你的 DDR 变得更具有舞蹈色彩。

先说脚尖吧——不是让你跳芭蕾,而是脚跟在台中(即四个踏版中间的位置),而用脚尖去接触踏版的边缘,很简单的。但我不经常使用,仅在转圈或者着重于腿部动作时才偶尔加一些。而且这个动作必须与音乐的意境相符——让别人觉得你动作舒坦自如,“胜似闲庭信步”。

其实用脚尖着地也未尝不可。记得杰克逊的一个经典动作吗?旋转几圈后身体微曲,双脚脚尖顶地做一个造型。要是你有把握在落地的时候站稳,不妨照猫画虎来一个,相信一定能达到惊“艳”的效果。

最常用的脚尖动作还是下面这种:你想用右脚踩右,又不想四平八稳地踩下去。你可以将身体稍稍向左后倾斜,把重心放在左脚上,用右脚尖踩右。若再配合一些头部、胯部和手部的动作的话,一定能在游戏单调的“PERFECT!”之外听到更多泛滥成灾的单音节象声词。

那脚跟呢?也不难。比如一个“下、右”组合,先用左脚正常踩“下”,然后右脚脚跟踩“左”。如果在踩“下”的时候双手随意举在胸前,踩“左”时双臂缓缓甩后,身体再加上一些前后倾斜的话,是不是有几分韩国舞的味道?或者在几个“右”的时候,上体

左后略微倾斜，重心在左脚上，右脚脚尖在右踏板前方，用脚跟踩"右"。如果踩踏的时候右脚有节奏地扭动的话，这又是一个杰克逊的动作。

回想一下以前讲过的组合，脚尖和脚跟也可配合做出很多帅气的动作。比如"右、左"：右脚脚尖踩"右"，右脚脚跟踩"左"，转身——迎接观众们倾慕的目光吧！

最现实的例子莫过于高速的同方向三连踏了，不必折磨你的小腿，用脚跟、脚尖、脚跟的方法完全可以轻松搞定。那真叫"谈笑间，三连踏灰飞烟灭"！

活用双脚的方法有很多种，所谓只可意会不能言传，希望大家在手舞足蹈的时候要留一份心思。

轻舞飞扬的舞蹈课到这里就暂时结束了，所谓"闻道有先后，术业有专攻"，相信大家在学习了六讲课程一定有了突飞猛进的"舞功"进展，而且说不定现在就青出于蓝而胜于蓝了——所以，最后轻舞飞扬要可怜巴巴地说一句："有好的舞步告诉我啊！"

问题集锦

问题1：为什么我的电脑接了DDR老死机？

请换一个兼容性好点的显卡。

问题2：网上有有关跳舞机销售的信息吗？

建议访问"上海宏日科技有限公司"的网站，经营跳舞机批发零售业务。http://www.sinocard.com/index.htm

问题3：如何在笔记本上安装跳舞毯？一跳舞毯在台式机子上安装没有问题，在一台康柏的笔记本上安装，该笔记本没有游戏杆的接口(就是一般声卡上的那一种)，在系统里的没有发现游戏控制器，就安装了微软的游戏控制器，再把跳舞毯安装到笔记本的并口，在游戏控制器里设置的时候，跳舞毯没有反应，

不知道是不是没有游戏杆接口的机子就装不了跳舞毯,各位高手给看看是为什么啊??

添加新硬件,安装标准游戏控制器,安装打印口驱动,进入游戏控制器,设置,OK!!!

问题4:请问我要买跳舞毯,有关它的不同代的区别和它接口的区别?

接口有并口和游戏口两种,三星牌的较多,游戏口的质量要好一些,越贵的一般越好,代是骗人的。

问题5:跳舞毯的种类?

跳舞毯很便宜,世面上主要有二代和五代,其实都大同小异,无非是多了几盏灯,还有一些是不分几代的。中档的60元至70元一定搞定,如果要求低一些最便宜45元就可以了,不过可接电视的要贵很多,160元－180元左右。

问题6:我买的是游戏口的,80块钱,就是装不上,老板还说很容易的,结果到现在也没玩成,应该注意些什么呢?

安装时首先将跳舞毯接在并口上(就是打印机接口),注意要在关机的情况下插,开机放入随毯的光盘,如果光盘上有setup文件,直接安装即可,如果没有,照readme中写的做,最后进入控制面板→游戏控制器→常规,选择directpad pro force feedback controller,单击属性,将configure下的contrller type设为PSX left Analog然后确定。如果在使用时出现上下左右不匹配的情况,应去Buttons中设定一下。

问题7:跳舞机能否直接于电视机连接?

问题8:跳舞游戏最高分是多少?

没顶,我曾经跳过几G得分。我的最高成绩是80多万分,以BUTTERFLY乐曲最佳,但最高分是多少呢?跳一首歌没几G分吧,我跳过的最好成绩是一首九百多K。在我跳《BUTTERFLY》的第二天,成绩是400万。

问题9:听说可以用新式的家用跳舞垫来玩KOF99,对吗?

如果可以,我想那非累死不可。

问题10:玩哪种类型的跳舞机最过瘾?

最好还是玩PS版和街机版的跳舞机,PC版的很不正规,节奏也不准!曲子杂,有些根本就不是跳DDR的曲子!大家买的时候要小心!如果有人向你推荐什么真人伴舞版和韩国舞曲版,千万别买!!!

问题11:为什么PC版的DDR有很多歌都不合节奏?

根本就没有什么PC版的跳舞机。都是为了赚钱自行开发的!konami才是跳舞机的版主!它都没推出PC版的。PC版毁人不倦!节奏不准!舞曲不对!练完后到外面跳会被人笑掉大牙!

跳舞机歌词欣赏

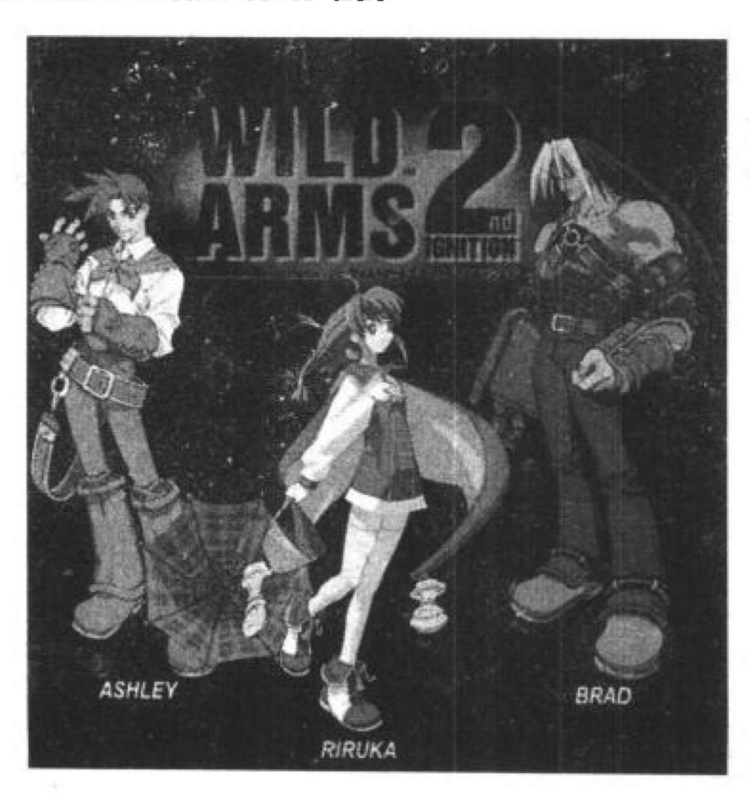
Love

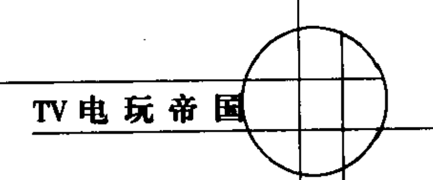
BY SONIC DREAM

Love, I just gotta have it
I believe in – love
come let it go! What a big surprise
It finally happened to me
Now I realise
just how good love can be cause when we dance together
you're like a dream come true
I feel so beautiful



and hot inside
oohh, it's all cause of you Love, I just gotta have it
I believe in - love
I can't live without it
Come to me and make your confession
Love - come let it go! Love, I just gotta have it
I believe in - love
I can't live without it
Come to me and make your confession
Love - come let it go! Can you read my thoughts
Do you know how I feel
(do you know it's real)
Can we go some place
And find out if it's for real Cause when you make love to me
you're like a dream come true





I feel so beautiful

and hot inside

oohh, it's all cause of you

* Repeat

La Senorita

BY Captain.T

Sitting in the corner

With a coffee cup Reading the newspaper

Not looking up She smiles as she finds Something funny there

The sunlight Shining in her hair

When she leaves you want to Follow her anywhere

Her dress is too tight

But you can't let her see you stare

And she's a Hot one, a halepena

Ooh la Senorita

You'll never get close enough To la Senorita

You know she has a mind

She has an attitude And she likes her space And her solitude

She'll tease you or please you

If she's feeling good Or burn you Like you knew she would

When she smiles

It's like the sun shining on your face Pulling and stretching

Her leather and lace

And she's a Hot one, a halepena

Ooh la Senorita In Baha,

California Ooh la Senorita Ooh la Senorita

End Of The Century

BY No.9

End of the century Misery,
can it be chaos who's the boss Suffer a great loss
Man woman child No longer exist
Only the good ones will be missed
Life love cherish it all
Who will be left to conquer
The end is coming Don't start running
There's nowhere to run
Don't grab a gun All over the land here this roar
No one knows what's in store Look for the star,
he's on his way No one knows
what's in store Love your self and all around
In a blink of an eyes
You won't hear a sound
Your heart is pounding
at raided speed Man will always feel the need for greed
Let's go for it Now you can't miss
Al – Though – This – Was – The – Be – Gining
Beware because the end is here The sky is falling Eyes are balling
You had your chance To make your stance
Love is a must life don't lust No time to fuss
People start to cuss cry out who's going to care
Have no doubt have no fear Believe in me
I'll show you the way
Some people think the year 2G is so scaring,
lets wait and see
The world will shot down most won't admit
People go crazy people catch fits

Fire breaks out One way to stop Play hiphop non stop stop
Remember these words And what I said
You just might wake up brain
dead The Feeling – is Amazing (Ohh boy!)
I want you (Come on and Get me!)
Some just say the world is changing Many people will agree
Many changes we are seeing
I just say..
It's the end..
It's the end It's the end of the century

Dynamite Rave

Come on everybody!
and Get on the floor Techno, rave
Its time to make a stand N pave the way some might say
Let it go, stay with the flow Stay on bead, move your feet
On concrete
Or on the dance floor
You want more than
I'll give you more
If its too hard core
Let me know I stop the show
Then bring it back to be exact
At 12 o'clock rock the spot
Its to damn hot
They told me so DYNAMITE RAVE
Its on the down low
Use your inner glow
To make a move show n prove

The man with the lisp
Sounds so crisp When you can see me on TV On the radio
Here me blow
I don't wanna give up
We're gonna have a party
Have a really great time
Yeah Yeah! just feel the beat
Listen to the music and Feel that beat Jump jump do your thing
This be the bomb
Try to sing Narrator king Spread your wings
Make your head ring To this song All night long
Jack your body To this party Feel the pain
When you strain Don't reframe
Please don't stop Until you drop I don't wanna give up
We're gonna have a party
Have a really great time
Yeah Yeah! just feel the beat
Listen to the music and Feel that beat

Boom Boom Dollars

Boom boom boom boom Money funny in dollar...
It's thriller, darling You're a wonderful lover,
baby July, December Always deep inside of my mind
Tell me why You keep a pocketful of green
Green dollars I love you Though it's the time You're very hard
You sound like a young fella
Take me on the night
* Boom boom boom boom Shoot you like a bambar
Boom boom boom boom At your order

Boom boom boom boom Pushing all the buttons More time

Boom boom boom boom ai – yai – yai – yai

Boom boom boom boom why – yai – yai – yai

Boom boom boom boom Pushing all the buttons More time

Boys Boys Boys be my boy I wanna feel your body Boys Boys be my boy Tonight I'm ready honey

Boys Boys be my boy

I wanna be your lover girl

Be my lover boy Hot summer time

Always something on my mind

A kind of magic in the air I'm on the run

To a sunny paradise

With crowded beaches everywhere

I'm just a girl who's looking for some fun

It's time to get things started

So common everybody Boys Boys be my boy

I wanna feel your body

Boys Boys be my boy

Tonight I'm ready honey

Boys Boys be my boy

I wanna be your lover girl

Be my lover boy Hot summer night

Always makes me loose control

It feels like heaven now I'm free And all the boys

If you want to feel the heat

Just come along and play with me

I'm just a girl who's looking for some fun

It's time to get things started

So common everybody Boys Boys be my boy
I wanna feel your body
Boys Boys be my boy
Tonight I'm ready honey
Boys Boys be my boy
I wanna be your lover girl
Be my lover boy

Tubthumping

BY CHUMBAWAMBA

We'll be singing
When we're winning
We'll be singing
I get knocked down,
but I get up again
You're never going to keep me down
I get knocked down, but I get up again
You're never going to keep me down
I get knocked down, but I get up again
You're never going to keep me down
I get knocked down, but I get up again
You're never going to keep me down
Pissing the night away Pissing the night away
He drinks a whisky drink He drinks a vodka drink
He drinks a lager drink He drinks a cider drink
He sings the songs that remind him of the good times
He sings the songs that remind him
Of the good times: "Oh Danny Boy..."
I get knocked down, but I get up again

You're never going to keep me down
I get knocked down, but I get up again
You're never going to keep me down
I get knocked down, but I get up again
You're never going to keep me down
I get knocked down, but I get up again
You're never going to keep me down
I get knocked down

That's The Way (I Like It)

BY KC&THESUNSHINE BAND

That's the way
I like it That's the way
I like it That's the way
I like it That's the way
I like it When ya take me by the hand
Tell me I'm your lovin' man
When ya give me all
your love And do it babe the very best you can
That's the way I like it
That's the way
I like it That's the way
I like it That's the way
I like it When I get to be in your arms
When we are all, all alone When you whisper sweetly in my ear
When you turn, turn me on
* Repeat Babe, oh babe,
that's the way, that's the way...
That's the way, I like it ...

Super Highway

BY NEURO NUDE

Here! from Dahahaha!
Here! from Dahahaha!
Sway! Here! from EEEK!
Here! from Dahahaha!
You Here! from EEEK! Here!
from... from Dahahaha! Here! Dahahaha!
(It once does)(very nice) (It once does)
(Ladies & Gentlemen) (It once does)
(May I have your attention) (It once does)
A test! test! test! Here! from EEEK!
Here! from Dahahaha!
You Here! from EEEK! Here!
from... Here! from EEEK! Here! from Dahahaha!
You Here! from EEEK! Here! from...

The Race

BY CAPTAIN JACK

Are you ready?
Ready for the race Are you ready?
Oh oh oh eoh Are you ready?
Oh oh oh eoh Are you ready?
Your wheel go round and round
You hear the scream you hear the sound
Your fast are on the run
You hear the fast to be the one Come on
enjoy the journey
This is the journey into sound

After the wheels are turning
Races are on the run Are you ready?
Ready for the race Are you ready?
Are you ready? Ready for the race
Are you ready? Oh oh oh eoh
Are you ready? Oh oh oh eoh
Are you ready? Are you ready?
Ready for the ready
Are you ready? Are you ready?
Ready for the race Are you ready?

Mr. Wonderful

BY SMILE.dk

Hey Mr Wonderful,
Oh you're so incredible
Hey Mr Wonderful, Wonderful to me
Hey Mr Wonderful,
Oh You're irresistable
Hey Mr Wonderful, A miracle to me
Hold me I wanna feel your arms around me
Oh na na Oh na na Kiss me
Cos only you can make me happy
Oh na na na Oh na na heya heya,
Ho Mr Wonderful Oh na na heya heya,
Are you for real Oh na na heya heya,
It's not impossible Oh na na heya heya,
Oha oha oh Hey Mr Wonderful,
Oh you're so incredible
Hey Mr Wonderful, Wonderful to me

Hey Mr Wonderful, Oh You're irresistable
Hey Mr Wonderful, A miracle to me
Hold me I wanna feel your arms around me
Oh na na Oh na na Kiss me
Cos only you can make me happy
Oh na na na Oh na na heya heya, Ho
Mr Wonderful Oh na na heya heya
Are you for real Oh na na heya heya,
It's not impossible
Oh na na heya heya, Oha oha oh

You make me

BY MONDAY MICHIRU

You make me wanna get up in the morning
You make me wanna stay up all night long
You make me wanna get up to be dancing
You make me wanna reach up to the sky
I feel so high When I first met you,
I already knew something special happened
I'd never known before Was it in your eyes?
Feelings you can't disguise
Something's telling me that destiny knocked on my front door
It's better to be believe than to let by
The happiness I feel inside Don't let go
I know that you feel the same
Let passion grow, and it gets better day by day
You make me wanna get up in the morning
You make me wanna stay up all night long
You make me wanna get up to be dancing

You make me wanna reach up to the sky
I feel so high

Keep On Movin'

BY N.M.R

Keep on, keep on, keep on, keep on doing year!
All new happy on your own.
(Keep on, keep on, keep on Oh!)
Keep on, keep on, keep on, keep on doing year!
(To way hurt my love...)
All you goes bad. All you goes look down.
Hoo! All fade escort dreaming.
Dah - ha... Why don't he get air.
Want you feel what there.
You got some much life.
But don't looks luck.
Than car please thank you. Yeah!
You want to the same day.
Put you need get on way.
Now did he don't care about pressing.
They need gonna better bad time.
Because this morning you mind.
And got your body,
Comon! In emotion!
As a molding to flowing groove is funkey.
Keep on, keep on, keep on, keep on doing year!
All new happy on your own. (Keep on, keep on, keep on Oh!)
Keep on, keep on, keep on, keep on to doing year!
(To way hurt my love...) All you goes bad.

All you goes look down. Hoo!

Jam Jam Reggae

Jam jam reggae from Jamaica

Fi di future in all ove

Bring bring jam baging packing jam

Reggae music guide fi positure vibes

Go around go around jam who want who want jam

Nuff niceness dis wickedest jam

Ca's make mi happy & make mi high

Mi dear taste & feel alright

Like da natural hard, make a feel irie

One chest a ragganaffin rude boy stayly

Granny make a jam every day & night

She said Jamaica is da best.

Everythings everythings

U ready now Follow mi !!

Bad Girls

BY JULIET ROBERTS

Bad girls

Talking about the sad girls,

sad girls sad girls, sad girls

Talking about the bad girls, yeah

See them out on the street at night, walki'n

Picking up on all kinds of strangers

If the price is right You can score

If your pocket's nice

But you want a good time

You ask yourself who they are Like everybody else

They come from near and far
.Sad girls, sad girls
You such a dirty bad girl
Beep – beep, uh uh You bad girl,
you sad girl You such a dirty bad girl
Beep – beep, uh uh

BOYS

BY SMILE.DK

Boys Boys be my boy
I wanna feel your body
Boys Boys be my boy
Tonight I'm ready honey
Boys Boys be my boy
I wanna be your lover girl
Be my lover boy
Hot summer time



Always something on my mind
A kind of magic in the air
I'm on the run
To a sunny paradise
With crowded beaches everywhere
I'm just a girl who's looking for some fun
It's time to get things started
So common everybody
Boys Boys be my boy
I wanna feel your body
Boys Boys be my boy
Tonight I'm ready honey
Boys Boys be my boy
I wanna be your lover girl
Be my lover boy
Hot summer night
Always makes me loose control
It feels like heaven now I'm free
And all the boys
If you want to feel the heat
Just come along and play with me
I'm just a girl who's looking for some fun
It's time to get things started
So common everybody
Boys Boys be my boy
I wanna feel your body
Boys Boys be my boy
Tonight I'm ready honey

Boys Boys be my boy
I wanna be your lover girl
Be my lover boy

BUTTERFLY

BY SMILE. dk

I've been searching for a man
All across Japan
Just to find, to find my samurai
Someone who is strong
But still a little shy
Yes I need, I need my samurai
Ay, Ay, Ay, I'm your little butterfly
Green, black and blue, make the colours in the sky
Ay, Ay, Ay, I'm your little butterfly
Green, black and blue, make the colours in the sky
I've been searching to the woods
And high upon the hills
Just to find, to find my samurai
Someone who won't regret
To keep me in his net
Yes I need, I need my samurai
Ay, Ay, Ay, I'm your little butterfly
Green, black and blue, make the colours in the sky
Ay, Ay, Ay, I'm your little butterfly
Green, black and blue, make the colours in the sky
Ay, iyaiyai Ay, iyaiyai Ay, iyaiyai
Where's my samurai

DUB - I - DUB

BY ME & MY

Dub - i - dub - i - dub - i - dub - dub - dub
Dub - i - dub - i - dub - i - yeah - yeah
Dub - i - dub - i - dub - i - dub - dub - dub
I don't need your love anymore
I don't need you here by my side
No more, no no
And when I feel your love deep inside
I will forget, oh yeah
So don't you dare come knocking on my door
When you need someone to hold
'Cause every door and the window is closed
I can live, live without your love
Dub - i - dub - i - dub - i - dub - dub - dub
Dub - i - dub - i - dub - i - yeah - yeah
Dub - i - dub - i - dub - i - dub - dub - dub
I don't need your love
Dub - i - dub - i - dub - i - dub - dub - dub
Dub - i - dub - i - dub - i - yeah - yeah
Dub - i - dub - i - dub - i - dub - dub - dub
I don't need your love
Love is cold, yeah
I don't need your Love is cold, yeah
I don't need
Dub - i - dub - i - dub - i - dub - dub - dub /
Love is cold,
Dub - i - dub - i - dub - i - yeah - yeah / yeah

Dub – i – dub – i – dub – i – dub – dub – dub /

I don't need I don't need your love / your love anymore

HAVE YOU NEVER BEEN MELLOW

BY THE OLIVIA PROJECT

Have you never been happy

Just to hear your song

Have you never let someone else

Be strong

There was a day when I just

Had to tell my point of view

I was like you

Now I don't mean to make you frown

No, I just want you to slow down

Have you never been mellow

Have you never tried

To find a comfort from inside you

Have you never been happy

Just to hear your song

Have you never let someone else

Be strong

Have you never been mellow

HERO

BY PAPAYA

In the middle of the night

My hero come to rescue

He's so fine I'm donna make him mine

He's sincere I know his heart is beating

Just for me – only for me

But at the break of down
He is gone
The wind has carried him away
I like a comet on the sky
He will return – someday
You're my hero, oh I love you
And all I want to know
Is if you love me too
You're my hero, oh I like you
Oh won't you take me away
And make my dreams come true
A la di da da
You are my hero
A la di da da
Oh oh oh
A la di da da
You are my hero
A la di da da
Oh oh oh
A la di da da
You are my hero
A la di da da

I BELIEVE IN MIRACLES

BY HI – RISE

* I believe in miracles, baby,
I believe in you
I believe in miracles, baby,
I believe in you

They say the day is ending, let's watch the sun go down
And plan a holiday for two
For all eternity I'm gonna come so you can see
The world I've created just for you
I saw you standing on the street,
I wanted to make you suffer a while
You gave me a smile to say hello
You're everything, so good inside that I realized
That I didn't hide to fit in the game when you felt the same
* * I believe in miracles
I believe in miracles
I believe in miracles
Don't you La, La, La, La . . . .
* Repeat
I don't know why people are sayin' all the things they are sayin'
They're playing the same old game on me
People never tellin' where they're goin'
What they're showin'
Come on boy, show a little love on me
* * Repeat
Here we are together face to face forever
Got a place that I've created just for you, you, you
Have faith in what you feel, believe in Jesus, he can feel
One day soon a miracle will come true
* * Repeat

IF YOU WERE HERE

BY JENNIFER

The train's gone, and I am standing alone.

I think of you and wonder if you think of me, too.
I'm back to the town that I was born in
To think of my life and to start it over with you.
'Cause, you know, we've been in a maze of love
And we are losing control to get away.
Here I am walking on the hill in this town
Like in my childhood that seems like yesterday.
If you were here with me
You could feel the way I do now.
If you were here with me
You could see what I am looking for now.

KUNG FU FIGHTING

BY BUS STOP

Ya'll ready?
Yeah
Lets Go Now here it is
One to make you move
Something with a funky Kung Fu groove
Something that'll make you shout
Make you play to the crowd
And make you wanna turn it out (yeah)
So honey's gather round (right round)
I'll pick you up and take you on
Go pound for pound
Coz I'm the only man'll please ya
I gotta little something that'll tease ya
So throw those hands up high (come on)
Shake your body Move from side to side (that's right)

Coz we've just begun
Party people in the place
Yeah we're having fun
Oh yeah I'm gonna be a big star
I'm gonna lay it on and go Woo – hah
Coz when the mood gets excited (come on)
When everybody's Kung Fu Fighting
Everybody was Kung Fu Fighting
Those kids were fast as lightning
In fact it was a little bit frightening
But they fought with expert timing (Sing it girl)
Sexy Kung Fu fighter
Let me take you higher (I got the moves baby)
Sing Kung Fu fighter
Take you higher
There's bright lights Orinoco flow (so bright)
A Kung Fu fighter in a disco
He's out to take his chance
He knows the honey's in the house
Only go for romance (he's on the floor)
He's got a white suit on
Five past One and the night has just begun
Coz when he lays it on with style
A ladies' man with a nice smile
And right before his eyes
Sees a pretty young thing looking real fine
He wants to make the score
So he takes her hand and leads her to the dancefloor

He's giving her line after line

She tells him that he looks real fine Coz he's the man

Perfect timing

Just like when he's Kung Fu Fighting

Everybody was Kung Fu Fighting

Those kids were fast as lightning

In fact it was a little bit frightening

But they fought with expert timing (Sing it girl)

Sexy Kung Fu fighter

Let me take you higher Kung Fu fighters everywhere

Throw those hands in the air

The time has come to turn it out

Everybody let me hear you shout One two, do the Kung Fu (One two, do the kung Fu)

Say three four, on the dancefloor (three four, on the dancefloor)

Come on one two, do the Kung Fu (One two, do the Kung Fu)

Say three four, on the dancefloor (three four, on the dancefloor)

One more time Round house kick karate chop too

I'm gonna teach you all the Kung Fu

It's an eastern thing thats what I'm saying

While the retro disco track's playing

Gonna make you shout

Make you beg for more

So get your body on the dancefloor (come on girl)

So boys and girls

You know what to do

Throw those hands up and do the Kung Fu

Everybody was Kung Fu Fighting

Those kids were fast as lightning
In fact it was a little bit frightening
But they fought with expert timing
Everybody was Kung Fu Fighting
Those kids were fast as lightning
In fact it was a little bit frightening
But they fought with expert timing.

LET'S GET DOWN

BY JT PLAYAZ

Let's get down tonight, cmon!
(I wanna get down... oh yeah...)
Let's get down tonight, cmon!
(Gotta get on down)
Cool, like the gang we hand, JT
Playaz' ready to swing.
The bounce announce, the funk moves the crowd.
If you with it let me hear it.
If you with it...
No doubt.
We hitting, tell me who be the crew.
Who be the crowd rockers comin' on through?
Jay be with the JTs. vude from the Eighties.
You know how it goes, celebration babee.
the badder the brother, the badder the butter be,
The cool!
MC with the G - A - N - G,
And we doing it like some kind of sneaker.
YO JT! Bring the funk straight the speaker - Yeah!!

Let's get down tonight, cmon!
(I wanna get down... oh yeah...)
Let's get down tonight, cmon!
(Gotta get on down)
Let's get down tonight, cmon!
(I wanna get down... oh yeah...)
Let's get down tonight, cmon!
(I wanna get down... all night...)
Let's get down tonight, cmon!
(Oh yeah, oh yeah , oh yeah, oh ye – e eah...)

LITTLE BITCH

BY THE SPECIAL

One! Two!
If you ever hear a noise in the night
Your body starts to sweat
It shakes and shivers with fright
You always sleep with your mother she hates your guts
But she knows that you love her so she holds you tight
All through the night until the broad daylight
But when she doesn't come home you have to sleep alone
Then you wet your bed and I think that's sad
For a girl of 19 it's more than sad
It's obscene!
One! Two!
And your girlfriend's sweet little 17
She's got her layered hair and her flared jeans
You know what that means?
She's just a little queen and she shares your

London flat She thinks that London's where it's at
Although it stinks and when it rains you wear your hat
And your plum - colored PVC wet - look mac.
You tie your ginger hair back in a bun
You're the ugliest creature under the sun!
One! Two! Go!
One! Two!
And you think it's 'bout time that you die
And I agree, so you decide on suicide
You've tried but you never quite carried it out
You only wanted to die in order to show off
And if you think you're gonna bleed all over me
You're even wronger than you'd normally be.
If the only things you want to see are kitch
The only thing you want to be is rich
Your little pink up turned nose has a twitch
I know, you know, you're just a little bitch!
One! Two!

MY FIRE

BY X - TREME

Just bring it on down
Just bring it on down
Just bring it on down
Relight my fire, your love is my only desire.
Relight my fire, 'cause I need your love.
Bring it on down and take it higher,
Feel your body burning with desire
One step a little closer,

Turn around and shake like you're supposed to,
A roller coaster about this time
I'll make a suggestion,
Get on the dancefloor and use discretion it's hot,
And when I find the spot
Relight my fire, your love is my only desire.
Relight my fire, 'cause I need
Relight my fire, your love is my only desire.
Relight my fire, 'cause I need your love.

SMOKE

BY MR.ED JUMPS THE GUN

It's the new style
The time travel kick us back to 1972
We find a sack in a zack all bein' playin' subdued
Who turns is Roger, Ritchie and John
They left you on a bed 'til everybody is done
And no tale of cold tailor
Look here is here, grad a can, it's clear
See leaver believer
Is that right my dear
Hurry, god you'll miss the where to check it out
past the gates of the live enough DM down
Smoke on the water, a fire in the sky
Smoke on the water, freeze, 19 degrees
I said, freeze, 19 degrees
Uh uh uh, uh uh uh uh, uh uh uh, uh uh

STOMP TO MY BEAT

BY JS - 16

Happy people stompin' to my beat

Happy people stompin' to my beat

Happy people stompin' to my beat

Happy people stompin' to my beat stompin' to my...

Happy people stompin' to my beat you, to my beat you, stompin' to my beat

My beat'll come stormin' in, pumpin', pompin'

Happy people stompin' to my beat you, to my beat you, stompin' to my beat

My beat'll come stormin' in, pumpin', pompin'

Happy people stompin' to my beat

Happy people stompin' to my beat

Happy people stompin' to my beat

Happy people stompin' to my beat stompin' to my... beat you bet

Happy people stompin' to my beat you, to my beat you, stompin' to my beat

My beat'll come stormin' in, pumpin', pompin' all night

Happy people stompin' to my beat you, to my beat you, stompin' to my beat

My beat'll come stormin' in, pumpin', pompin' all night

Happy...people stompin' to my beat Stompin'...to my beat you

stompin' to my

stompin' to my

stompin' to my

stompin' to my

STRICTRY BUSSINESS

BY MANTRONIK VS EPMD

I shot...the sheriff...
Don't drink while I sing, ...keyed up in shelter...
don't drink while I sing
Chaos, the mass confusion, PMD is in town
Total chaos, the mass confusion,
Bronx'll hit the dot, PMD is in town...
..Don't drink while I sing, ...keyed up in shelter...,
don't sleep on it either,
You see somethin' might rouse it,
it don't take hours for me to blow your mind
It take a second, the record because
you done them blind, so just rounds,
But you are empty ...flyin' with us, a circus...
PMD is in town, total chaos,
the mass confusion, Bronx'll hit the dot,
Causin' an illusion
Like a magician, he pulls a rabbit out a hat son,
a gone more like a 44 mac
Emcee free, stop at those, they try
to imagine, he's travelin' the speed of light,
But everything's motion, striking
Plus the thought you're alone,
you now enter dimension called the twilight zone,
terrified, plus you can't bear a thought
You're a 911, and the land of the lord...
Then you scream my friend,



You wake up monthly because
you're dreamin' a kid
But next I'm on the scene, do not try the business,
Keep your ...mouse as suck a jaw...
because I'm strictly business
I shot the sheriff...'ful because you might get shot... (repeat)

游戏幽默集



游戏幽默集



你有游戏综合症吗?

1.在黑暗中行走时不忘把手作持枪状。(DOOM too much)

2.认为所有矮个子都操苏格兰口音。(当"海盗"当惯了)

3.不断告诉自己玩游戏很有教育意义。(难道这不是很正常吗?)

4.对杂志上的排行榜倒背如流。(锻炼记忆有多种方式)

5.为了得到奖券,开着车在路上瞎转。(少玩点赛车游戏吧)

6.在电视里看到战争镜头时,总想用鼠标点些坦克去助战。(C&C后遗症)

7.认为系一根发带或是戴上眼罩能吸引女人。(也许可以治疗社交恐惧症)

8.在超市把商品放入购物篮时会想到"装备栏"的不断丰富,以致欲罢不能。(尤其是吸引RPG狂热分子)

9.用SVGA形容戴眼镜的感觉(高分辨率就是不一样)。

游戏迷

大学生军训,教官训话时发现有人传阅纸条,内容如下:

早晨出操:《黎明之砧》。

吃饭:《吞食天地》。

站军姿:《异形计划》,

五公里越野:《死亡地带》。

战术课:《生化悍将》。

挖战壕:《粘土世界》。

会操:《魔兽争霸》。

站夜岗:《遁入黑暗》

操课:《命令与征服》。

教官不怒反笑,问:“那我是什么?”

有人不假思索,脱口道:“整人专家!”

教官大怒,“谁说的?”

同一个声音回答道:“无悔的十字军战士!”

游戏学校

教学区踢球再次被抓——无悔的十字军战士

语.数.外——三国演义

查自修的老师——幽魂(AVG)

班主任训话——命令与征服(C&C)

老师批阅试卷——提督之决断(SLG:关于二战的日美海战)

屡教不改的学生——生化悍将(CYBERIA)

第四节的下课铃——冲锋号(一国产游戏小品)

上课传纸条——中国民航(求伯君的一个游戏)

考试的时候——谍报风云(AVG)

考生的希望——3×3只眼(著名漫画改编的游戏)

作弊被抓——魔眼封印(RPG)

复习应考——天旋地转(美版动作游戏)

篮球场上——银河飞将(WIND COMMANDER)

上午最后一节课——饿狼传说(SNK格斗成名作)

开了家长会后的夜晚——诺瓦风暴(3D STG大作)

食堂——吞食天地(CAPCOM TV GAME RPG)

文科班——天使帝国(SLG)

班长——地下城主(玩家扮演恶魔的反传统游戏)

高考——武将争霸(FIG)

补考——一线生机(台湾产的DUNK II)

星期一——遁入黑暗(AVG)

星期五——最长的一天(THE LONGEST DAY关于诺曼底登陆的一个SLG)

今天星期六——欢乐幸福人(台湾的一个TAB)

吾家小弟

小弟爱煞"红警",一日与同学齐观《天煞－地球反击战》,看到外星人袭击美军基地时不由脱口而出:"不顶不顶,速卖基地!"大伙俱愕,后大笑。

小弟终与一女友约会,朋友问去何方,曰:"访问一新主页。"问印象何如,则曰:"界面友好。"一月后,小弟形单影只,面对朋友一脸无奈,苦笑曰:可惜感情未格式化。

小弟在一电脑公司打工,一天,一客户需一个硬盘,并要求安装一些软件,问小弟:"硬盘重吗?"小弟想偷懒,且观其为一羊牯,便说:"硬盘数据愈多,则愈重。"他信了,便要小弟量力而行。



小弟也有一表弟,同为电脑痴,只是行为乖

张，颇有“拆白党”之作风。一日逛了一天的大街，欲在公交车上找个位子。然车上座位已满，观其中有一小孩，便走将过去，对小孩说：“小朋友，你占了我的空间了，我只好把你覆盖了。”推开小孩，自己“覆盖”了。

小弟多时不见一好友，一日得见，问这斯多日行踪。答曰已婚毕，小弟恍然大悟，调侃道：“终与伊联网哉！”好友苦笑说二人终日吵闹。小弟幸灾乐祸：“版本不兼容，凑合着的终归要死机。”

好友与小弟闲聊国产软件，问及小弟对国产游戏软件印象几何；小弟愤然而道：“如吾之寝室某床——不讲卫生，臭虫乱蹦。”

DEMO版

比尔·盖茨到天堂的门口，见天堂内晴空万里，鲜花遍地，他很高兴，于是便进了天堂。可没过多久，天堂里便乌云密布，遍地荒凉。盖茨先生疑惑不解地问上帝：“刚才还是好好的，怎么现在就成了这个样子了？”

上帝说：“盖茨先生，您刚才看到的只是天堂的Demo版！”

电游迷与老婆

电游迷们成天坐在电脑前，以致于电游迷的妻子说：“让游戏做你老婆算了，要我干什么？”此虽是戏言，可细细一想，游戏与老婆还真是有不少共同点，且看：

1.当你拥有一款新游戏时，另一款更精彩、内容更丰富、界面更好的游戏又上市了。

2.除了游戏的生产厂家外，没有人能够明白游戏的所有秘密。

3.强烈的征服欲望陪伴你从相识到上手的每时每刻，夜以

继日,期望尽快打通所有关卡。

4.经验不足者抱定“攻略秘技”之类的东西细心研究,也步也趋。

5.你所犯的任何细小错误都可能导致“游戏结束”,那么良好的情绪需要从头再来。

6.游戏当中所有的存盘提示的意思是:如果你不希望感情危机的话,别忘了回头望一眼你的爱人。

7.当你沉迷于一款电脑游戏后,会发现你有一半的时间和金钱花在了购买其他游戏上。

游戏中毒症

以下的症状你有吗?如果一半以上的症状你都有,你就中毒不轻了。如果坚持不改的话,不排除若干年以后会突发耳鸣、面色发青、健忘等并发症的可能。

症状一(浪游癖):表现为即使有明确任务也在地图上装作闲得没事而四处走动。

症状二(盗癖):无论桌子、床、墙壁等都要调查一下,严重者便会在生活中到处进行这种无意义的调查。



症状三(赌博癖):在游戏中的赌场乐此不疲地赌博,赢了就存进度,输了就读取进度重来。

症状四(收集癖):一定要获得自己最喜欢的东西,如圣骑士甲或村正

妖刀。这是为了宝物的魅力而中毒。

症状五(炼级癖):只要是自己的同伴,无论如何也要都炼到99级,并以此炫耀。而在生活中从不锻炼。

网络痴呆症的前兆

1.半夜3点起床上厕所还要顺便查E-mail。

2.在手臂刺青,而且告诉你的朋友们,这个纹身最好用Netscape3.0来观赏。

3.见到带下划线的文字都想用鼠标去点一下。

4.一不小心把电脑放在膝上而把儿子放在头顶的行李架上。

5.为了能免费上网,愿意在大学里多混好几年。

6.每天以9600的速率开怀大笑。

7.在打英文字的时候都会习惯性地在句子最后打上.com。

8.每当等待下载软件时才会去上厕所。

9.自我介绍时总会说我是“×××@chatroom.com”。

网迷的表现

1.不仅要亲吻女朋友,还要亲吻女朋友的主页。

2.书签从头浏览到尾需要至少15分钟。

3.度假目的地如果没有电、没有电话线就不去。

4.度假之前先买一块PCMCIA的Modem卡和一台笔记本。

5.白日梦的内容就是如何获得更快的连接:28.8、ISDN、Cable Modem、T1、T3……

6.晚上做梦都是HTML格式的。

7.每次看到书面或电视上一个新的www地址的时候都会心跳加快,而且不规律。

8.所有的朋友名字里都有一个“@”字符。

9.连自己狗都有自己的主页。

10.如果自己的母亲没有 Modem,就无法和她老人家联系。

11.嘲笑那些使用 2400 波特率 Modem 的人们。

12.妻子定下一条规则:计算机不许上床。

13.已经浏览过了 Yahoo! 的全部连接,Lycos 引擎也还差一半就完成了。

14.最亲近的几个朋友的性别是个谜,因为他们的绰号都是中性的,看不出性别,你也不敢问。

15.每周因为从 Apogee 下载最新的游戏而耽误至少五顿晚餐。

16.朋友不再给你发电子邮件,直接登陆到你的 IRC 频道上。

17.对于 WWW 太熟悉了,以至于搜索引擎完全变成了废物。

18.最爱的女孩是 JPEG 格式的。

19.即使在已经连入 Internet 以后仍然让 Modem 喇叭开着,认为那是轻柔的海风,作为浏览时的伴奏音乐。

20.奇怪为什么 ISP 把每月 200 小时的访问时间就敢称为“不限时间”。

21.妻子说:“婚姻中沟通很重要……”你便去再拉一根电话线,装一台机器,两人联机 Chat。

22.用 HTML 格式写家庭作业,用 URL 交作业。

去学习

某生把硬币抛向空中:“正面朝上就去看电影,背面朝上就去打电玩,如果硬币立起来,就 TMD 去学习。”

武侠迷

吾班老王,前段时间痴迷“鹿鼎记”,日夕攻伐不辍。一日课上,此公研读攻略,到兴头上,不禁啧啧出声,摇头晃脑,授课老师见此不动声色,顺手抄起一粉笔头掷去,正中其头,全班哄堂大笑,老王也抬头笑曰:“不期这厮竟使得好暗器!”

停电

甲:停水停电的,好无聊!

乙:对啊!

甲:你电脑不是有 Game 吗?

乙:是啊!

甲:我们来打电玩好了。

乙:停电呀,小姐!

甲:我们可以点蜡烛啊!就不会太暗了!

乙:# $ %($^(* %)^#(%)^(%-& * %($^*

电脑魔鬼辞典

【键盘】①像某些人一样,没有压力工作就没有动力。

②哪里有压迫,哪里就有反抗。

【鼠标】一只倒霉的老鼠,也不知是上辈子造了什么孽,尾巴要被拴在电脑上,还要任人摆布。



【显示器】一个大垃圾桶,某些人总是不厌其烦地在里面反复挑选,寻找一件他们喜欢的东西。

【打印机】电脑拉肚子时,我给它送纸。奇怪的是,

人们拿着那些被泻得“污七八糟”的东西欣喜若狂。

【硬盘】一道装满各式菜肴,色、香、味俱佳的大拼盘。

【磁盘】树木的年轮记录着岁月流逝的苍茫;智慧的年轮记载着人类成长的脚步。

【卧式机箱】自有满腹经纶,哪怕泰山压顶。

【扫描仪】简直就是吸尘器,所到之处,“垃圾”被原封不动扔进显示器。

【UPS】一个总喜欢在停电时炫耀自已的家伙。

【CPU】拥有和人类同样的烦恼,房子一直这么大,人却越来越多。

【病毒】飞进电脑里的苍蝇。

【杀毒软件】苍蝇拍。

【程序】告诉你一个秘密:电脑其实很蠢,什么事都是我一步步教它的。

【汉卡】一些外语没学好的家伙搞出来的东东,结果只使更多的人不好好学习外语。

千年虫

一家民意调查机构就“千年虫”问题做了一次随机调查,得到如下结果:

1.不管它是什么样的虫子,用我们的药一次见效——卖耗子药的。

2.真有一千年吗?那玩意儿可就值了钱啦——古董贩子。

3.这肯定是一种非常宝贵的珍稀动物,应该予以保护——环保分子。

4.两年以后,我们的业务量会有很大的提高——物资回收公司经理。

5.我有最好的解决办法,谁想要,请带一万美元来找我——

“点子”骗子。

6.真高兴,我不用再担心什么退休年限了,可以一直混到死——某县长。

7.警告:上街时离楼房远点儿,当心被电脑砸着——警察。

8.从现在要开始加大镇静药的产量,防止出现抢购——药品生产厂厂长。



{
  "filename": "MTA0Mzk1NzQuemlw",
  "filename_decoded": "10439574.zip",
  "filesize": 39052170,
  "md5": "1fd01ac159412b739adfb380faa066b0",
  "header_md5": "1cac12cc351b16633bcc0f4f3e2df70e",
  "sha1": "2c73922bc53bc66281e39de70bec1c427eafeab6",
  "sha256": "7062693c4047d265b3e6743911e27fbc754d8e4c46e1a04b747f8fa5d244152c",
  "crc32": 948652108,
  "zip_password": "",
  "uncompressed_size": 43744005,
  "pdg_dir_name": "TV\u2561\u03c4\u2550\u00b5\u2561\u2588\u2563\u00b7_10439574",
  "pdg_main_pages_found": 344,
  "pdg_main_pages_max": 344,
  "total_pages": 349,
  "total_pixels": 1393766400,
  "pdf_generation_missing_pages": false
}